GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年11月上
定价9.80元

特别策划
未确认浮游快感 ZOE系列再议

彻底攻略
银河战士3
召唤之夜 双子时代
A.C.E 3

新专栏×2
怪物猎人专栏/恐怖奇谭
真·风神制作



DVD
70分钟满载
特别报道 杀戮地带2
光环3 电影版直击
视频攻略 银河战士3



豪华别册附送
《360 Player》

超级铁板大串烧
特级人引爆
ONI零/海贼王 灵魂档位
生化奇兵
死人头弗瑞德/绝叫战士


ISSN 1006-5032

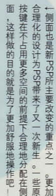
Girl Player & PSP2000 Slim

新PSP在手中的感觉
将快乐与流行完全掌握。

更加灵动的完美设计
集合所有的流行要素

●流行的内在

SONY究竟能够给出多少个理由让你换掉手中现有的PSP呢？新版PSP给人们带来的惊喜远超过我们之前所预想的，更多的功能，更多的流行要素，更低的价格……不需要更多理由了吧?



改变侧面的曲线 更加合理的设计

↑侧面也是新PSP所主要改变的重点之一。更加合理化的设计为PSP带来了又一次新生。一些原按键在不占用更多空间的前提下合理地分配在侧面，这样做的目的就是为了更加舒服地操作吧！

港版2006型PSP（以下简称为新版PSP）作为老版PSP的改良型号，仅从图片上观察很难直观地感受到差异。只有真正地把它拿在手中，重量和手感上的变化才会比较明显地体现出来。厚度上，新版PSP比老版要薄了4.4毫米，主机背面两侧凸起的部分变得扁平，手感上会有比较明显的变化，如果是手掌比较大的玩家开始时会有些不适应。

重量上的改变更加明显，之前使用老版PSP时可能还没觉得有多重。第一次将新版PSP拿在手中就会感觉突然变得好轻！如果再用回老PSP的话一定会觉得十分的不适应。重量降低的新版PSP极大地缓解了玩家在游戏时上肢的负担。

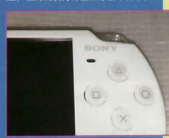


↑这是很多玩家心目中的传统形象，一个曾经被创造出的经典，而今它被延续……



更加轻薄的机身 令携带轻松自在

如果说人们在使用老版PSP时还会感到负担的话，那么新版PSP在重量上的变化绝对可以让人舒心很多。无论拿在手中还是放在包包里，轻薄的机身都会让你爱不释手。



1 无线网络开关位置变动

老版PSP中无线网络的开关被安置在主机左下方，开关的形状与位置与主机右下方的电源开关键相对应。可能是由于内部结构发生了变化，新版PSP中无线网络的开关被设计在了主机的顶部，如果不仔细看还以为是UMD仓的开关。当然功能上没有任何变化。



2 扬声器数量缩水并上移

可能是老版PSP的四孔扬声器的效果并没有引起玩家太大的兴趣，或者是因为有两孔是设计在主机的底部而影响到了PSP发声的效果。在新版PSP中扬声器的发生孔变成了两个，并且被移动到主机正面的上方，再不用担心会被东西挡住影响发声了。



3 记忆棒插槽被重新设计

无独有偶，新版PSP的记忆棒插槽位置也发生了变化，从左下方上移到左上方，位置就在L键的正下方。原来需要翻开的插槽盖现在只要轻轻扣动两边的凹槽就可以打开。记忆棒的插入方式也发生了变化，并不是垂直插入，而是有一定的角度。



4 被大幅简化的UMD仓

新版PSP在UMD仓的变化上相当之大，原本开关控制的打开方式现在变成了必须用手去掰开。UMD仓的内部变化也很明显，可以卡住UMD盘的卡槽和弹簧均不见了，用户只需要简单地将UMD放在里面再合上盖子就可以完成全部操作。



5 缩减的电池容量和体积

新版PSP的标配电池从老版的1800毫安变成1200毫安，但因为使用功率变成更小，所以新版PSP在电池续航能力上并没有降低。比较让人欣慰的是老版PSP的电池依然可以用在新版主机上，只不过我们需要特殊的电池盖。



6 耳机线控接口将不兼容

新版PSP的耳机线控接口较老版也发生了位置上的变化，不仅如此，新、老版的线控也是无法通用的。新版PSP的一个重要功能——“视频输出”也是接的线控的端口，所以可想而知，为什么SCE要故意改变这个接口。而新版PSP的线控目前还未发售。



Packing Box

小巧的包装让人眼前一亮

其实这次新版PSP在外包装上也下了不小的功夫打造，为了配合新版PSP更加轻薄的机身，这次2006型PSP的外包装也显得“清瘦”许多。从这次港版2006型的包装上看，正面的宽度与老日版PSP的外包装相同，但高度略高，厚度却明显变薄。正因为如此，拿在手中的感觉要精巧许多。而正面颜色说明也很别致。



包装盒内部结构悄然变化，配件安排合理化，豪华版套件消失。

2006型PSP的包装内部最大的变化就是去掉了老版中放置豪华版套件的位置，相信SCE以后也不会再生产带这个套件的豪华版主机了。在包装盒的内部，由硬纸壳纵向将包装盒内分成大小不等的三部分。其中分别放置的主机说明书、PSP本体和电源电源线。包装盒的上方也有一个类似于老版PSP包装的折叠层，电池就被放在该层。因为少了老版PSP那个麻烦的硬纸壳包装，这次新版的内部包装显得简约明了。

另外，外包装上新版PSP最大的改变就是盒子正面对主机颜色的醒目说明。说明是用英文书写，目前港版的主机只有黑、白、银三色。官方叫法分别是：钢琴黑、陶瓷白和冰璨银。





↑新版主机的包装内部发生大变化，在外包装侧面出现官方对主机颜色的说明。

Screen Playing

新版PSP的液晶屏较老版并没有任何的变化，既保留了PSP主机传统的宽大屏幕，也有因液晶屏本身较长的响应时间而带来的页面延迟效果，就这点来说多少有些遗憾。在实际进行游戏和播放影片的过程中，新版PSP的表现还是能够被接受的，不知道以后如果能够被破解，是否依然可以通过提升CPU主频的方式来减少这种屏幕延迟的影响。

屏幕亮度调节上，依然有从暗到亮的三阶可选。而插上电源后，屏幕的亮度调节就可以变成四阶，这些方面新版PSP都没有什么变化，与老版本保持一致。



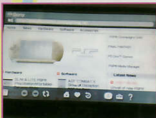
PSP Testplay Report

拥有更加优秀的操作感，十字键经过全新设计！这才是PSP所应有的手感，重生！

CHECK 主机内存扩展到32M

效果并不明显

在这次新版PSP的硬件结构中，只有内存发生了变化，从32M扩展到了64M。理论上说，内存的增加可以提升PSP在运行游戏和其它程序上的效率。但从目前游戏的运行速度看，并没有感觉到明显的变化。而网页的浏览速度没有显著的提升，这多少有些让人感到遗憾。看来，大内存的优势还要在破解以后自制软件增多时才会体现出来。



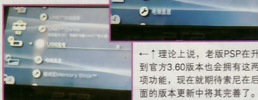
↑看来PSP的浏览器还没有应有到大内存的优势。

CHECK UMD Cache与USB充电

功能鸡肋期待后续更新

在XMB的设定一项中，我们可以找到两个新增加的功能选项，分别是“UMD Cache”和“USB充电”。其中前者的功能是减少UMD的读取次数，开启后可加快读盘速度。在实际测试中发现，新版PSP的UMD读取的确比老版要快一些，但效果不明显，并不排除心理作用和老版PSP光头老化的可能。

相比之下，“USB充电”功能显得有些莫名其妙，从字面上理解的意思应该是只要通过USB线把PSP与PC或其它设备相连，然后打开这一项设定就可以进行充电了。但在实际操作中发现无论打开与否，PSP的电源指示灯都没有变化。从以往的经验看，充电时电池灯应该变成橘黄色才对。



←↑理论上说，老版PSP在升到官方3.60版本也会拥有这两项功能，现在就期待索尼在后面的版本更新中将其完善了。

CHECK 改良后的新十字键与模拟摇杆

手感全面进化，新版两大卖点曝光

这次新版PSP最大的惊喜就是全面改良的“十字键”，在操作感上有了十分明显的进化。老版PSP因为设计的问题，十字键下陷，导致斜45度方向很难按到。在进行动作游戏或格斗游戏时手感就会大打折扣，给人感觉十分的不灵敏。虽然老版PSP可以通过自己加高十字键的方法改良手感，但毕竟要打开机器从内部解决，动手能力差的玩家很难做到完美解决。这次新版PSP的十字键模具和橡胶垫都被重新设计，手感上有了十分大的提升，无论是平常操作还是进行一些比较注重指令输入的游戏时都可以拥有十分优秀的操作感。

其实不仅是十字键的调整，新版PSP的模拟摇杆的手感也发生了细微的变化，回力感增强，手感更接近真正的物理模拟摇杆，长时间操作的疲劳感减轻。操作键的改善相信会成为新版PSP的一个非常重要的卖点——至少对于实际的游戏玩家而言，这是个让人欣慰的改变。



↑从侧面看，新版PSP的十字键明显被垫高了许多。

新版PSP“偷工减料”？！做工与屏幕边缘的问题严重吗？

港版2006型PSP的提前发售，的确是让许多心仪新版PSP的人提前拿到了实机。作为改良机种，因为各种原因，在网络上广泛流传着一些关于新版PSP的做工质量问题。甚至一度被很大程度的夸张化。

一些人指出，新版PSP的外壳做工较老版有着很大的工艺差异，在光线充足的地方观察，可以看到许多粗糙的渣滓和凸点。而主机背面的材质从磨砂变成了与正面相同的钢琴漆质感，很容易沾上指纹杂质。新版PSP做工质量的低劣更像是一台缩水版。

笔者第一时间购入新版PSP，对于类似的观点实在无法苟同。尤其是第一次将其拿在手中时，轻、薄两方面的进化真的是给人全新的感觉。针对表面做工差异的问题，笔者也仔细地比较了新、老版PSP主机，最后得出的结论就是“没有区别！”尤其是与近期出厂的老版PSP相比，主机外壳的表面做工根本看不出差异。被广泛流传的“主机外壳凸点”现象也极难发现，至少笔者检查了数台不同颜色的全新主机时没有发现一台有问题。而对于新版PSP背面材质的选用上，也是见仁见智的问题，光滑的表面可能会影响手感和更容易弄脏，但却能体现出高雅的气质。



外壳方面真正体现出做工差异的实际上是屏幕的边缘，因为工艺的改变，新版PSP的屏幕外层与主机的外壳不再像老版那样是一体的，反之则是将屏幕镶嵌在外壳里。这样的结果就是导致屏幕稍微内陷，而屏幕的边缘会有不平整的地方。当然，平时玩的时候没有任何影响，只是会影响贴膜的平整，因为目前市面上的PSP贴膜尺寸都要比屏幕大上一圈，再用老版PSP的贴膜的话，边缘无论如何都不会平整，看来新版贴膜就快面市了。

超强的视频输出功能 新版再次扮演多功能MP4杀手

视频输出功能是新版PSP较老版在功能上最大的一个优势——利用专用的视频输出线，新版PSP可以将包括影片在内的XMB下的视频画面和游戏的画面通过电视画面表现出来——这相当于圆了玩家一个长久的梦想。

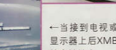


←原装的色差视频输出线已经被炒到近400元。

视频输出分两部分 影片与游戏方式不同

新版PSP的食品输出线有四种：分别是AV、S端子、色差和D端子。其中前两者只能输出隔行信号，而后两者是输出逐行信号。而XMB下的输出视频的最大分辨率是720×480，并且逐、隔行信号都可以。但游戏输出画面必须逐行信号，不仅线材要选择色差或D端子，电视也要能支持逐行才好。


→在设定一项中新加入的外部显示功能。


←当接到电视或显示器上后XMB就会被放大。

CHECK 480P影片 效果直逼DVD

在MP4市场已经胜出

只要你有一台新版PSP，用任何一种视频输出线就可以在大电视上随意享受小P中你转好格式的影片。因为目前官方已经支持最高分辨率达720×480的HAVC格式影片，也就是说在PSP屏幕上体现不出来的分辨率优势现在可以通过视频输出功能在电视中完美演绎。用新版PSP在支持逐行的电视上播放480P的HAVC影片，效果全面超越DVD。这样强大的功能，现在市面上流行的专职MP4都无法做到。


↑这只是480×272效果，480P将更华丽！

CHECK 不逊PS2 的画面效果

摇身一变的家用机

新版PSP输出游戏的视频信号必须是逐行，这主要是因为PSP游戏的分辨率都为480×272，无法再进行隔行处理，也就是说想应用到这一功能，就必须用色差或D端子的线材才能够实现。与XMB下视频信号可以全屏显示不同，无论是在电视上还是显示器上，游戏的视频输出都无法实现全屏，而是留有黑边的16比9宽屏显示。接到大屏幕电视画面也丝毫不显粗糙，效果逼近PS2水准。


↑画面虽然被缩小，但流畅度极高。



新的幻想插曲 伴随着新版PSP一起演绎

早于日版2000型PSP发售的《FF7 核心危机》（以下简称为FF7CC）限定版主机相信是许多FF迷们梦寐以求的东西。因为几乎与新版PSP一起上市，再加上PS版《FF7》和UMD电影《FF7AC》本身的超高人气，所以这款FF正统系列作品的前传也成为玩家们关注的焦点。

本作即将与限定版主机一起在9月13日发售，相信这样一款高人气的作品，一定能够为新版PSP的上市打造一定良好的开局。这不能不让人觉得在家用机上面玩游戏越来越刺激了。

CRISIS CORE


←《危机核心》的故事发生在FF7正篇之前，玩家通过扎克这个角色来了解游戏的世界观。

→神罗控制的魔晃都市在游戏中依旧是重要的舞台，过去在这里发生了什么？这是大家关注的一个问题。

新版PSP已遭破解，导致老版主机地位尴尬。

这段总结性的文字我一共写了两份，第一次是在新版PSP破解前，当初的预想是在月底前应该可以破解。而中心思想是让大家趁着价格低廉的时候先购入新版PSP，这样不至于在破解后，价格被炒上去时再去买。可是这次3.60系统的破解速度真的是连笔者都没有想到，仅在10天左右的时间后，于9月10日的凌晨，俄罗斯的M33小组就已经公布了可以在新版PSP上运行的自制程序3.60 M33。因为与之前老的以1.50作为核心系统的破解版本不同，这次的3.60 M33目前还只能运行ISO和CSO游戏，PS模拟器游戏也可以完美运行。但是大部分基于1.50核心系统开发的自制软件暂时还无法运行。当然，这些都是次要的，相信在很短的时间内，软件的作者就会公布出可对应3.60 M33的自制软件版本。所以说，目前新版PSP的破解不完整还是暂时的，估计在很短的时间内就可以完善起来。

新版PSP的快速破解使得老版PSP的地位一下变得尴尬了许多。

新版PSP的优势还是很明显的，更轻的重量和更小的体积，手感优化后的十字键和强大的视频输出功能。从哪个方面考虑，购买新版PSP都是一个正确的选择。也许短时间内因为商家的囤货和老版PSP的处理会使新版PSP的价格会有比较明显的涨幅，但相信只要过了这股热劲后价格就会稳定。还有一点是笔者稍微有些担心的，就是日版的2000型PSP还没有发售，不知道SONY在面对主机还没发售就被破解这件事会是怎样的态度。SONY会在2000型PSP中直接升级到3.61系统吗？M33的新自制程序能否在高版本中直接执行？一旦无法实现又该如何降级呢？也许黑客们的能力永远远超我们的想像的范围。



2007搜酷潮流风云榜






为钟爱潮品支持 为自己幸运投票





活动详情参见2007年SoCooL10月号

20大潮流奖项
200件最酷潮品
等你拿





首款国产趣味免费网游巨作
将于2007年11月8日盛大公测



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2007年11月上

旬刊　创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「 天剑 」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

VOL.215 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



近日，HORI推出了一款Wii专用的格斗摇杆，定价5280日元。

东京电玩展倒计时！重磅消息一网打尽！

本刊讯 2007年东京电玩展马上就要举办了，之前举办方也零星地公布了一些关于展会的消息，而现在已经进入了开展的倒计时，于是包括主办方在内以及很多知名的参展商也都公开了最后一波参展的消息。以下就是近期所有关于今年东京电玩展的公布内容。

主办方发布展会细节

东京电玩展主办单位日本计算机娱乐供货商协会（CESA）与日经BP于日前公布了"2007年东京电玩展"包括展场布置图在内的众多新展出信息。

2007年东京电玩展预定9月20日～23日在日本千叶幕张国际展场的1至8厅举办，其中1～6厅为一般展示区，7～8厅为商业区、贩卖区、儿童区、学校区、饮食区与活动舞台。

在现场展出规模部分，本届SCE展出摊位的规模再度蝉连冠军，此外包括微软、BANDAI NAMCO Games、CAPCOM、KONAMI、SEGA、SQUARE ENIX等大厂也都设置了大规模的展出摊位，去年底正式投入游戏发行事业的LEVEL-5也首次独立参展。

展会现场企划活动

本届东京电玩展中将推出4个由主办单位所企划的活动，首先是电视游戏博物馆。这个展区在去年就广受好评的，于是今年再度设置，并以伴随东京电玩展举办的"日本游戏大奖"为主题，现场提供历代获奖作品的展出与试玩。其次是TGS音乐广场。该



↑E3、莱比锡、TGS这三个展会的日程挨得太近了，不过玩家们对此类游戏的盛事依然非常关注。

展区以游戏产业与音乐产业的合作为主题，提供包括游戏主题曲、游戏原作改编电视电影、电视电影改编游戏的音乐、演唱者影片等内容的试听。

然后是游戏科学馆。将展示游戏相关的软硬件技术，并由专门的业内人士提供详细解说。硬件部分将介绍游戏主机所使用的各种计算机技术，以及内部构造与零部件等电子相关技术；软件部分则是介绍各种游戏开发相关的程序技术与计算机绘图技术。最后就是CoFesta电影广场。以日本国际文化节的原创企划"自游戏而生的电视电影作品"为主题，介绍改编自游戏原作的电影、卡通动画作品等。协办厂商包括任天堂、小学馆、SONY、CAPCOM、NBGI、MS、SEGA、KONAMI等。

展出规模再创新高

本届东京电玩展由于国外参展厂商的大幅增加，因此参展厂商总数增长为217家，远远超越去年的148家，总计使用1735个展出摊位，这两项数据都打破了去年的纪录，成为历届新高。

本次展会预定9月20日～23日10:00～17:00于日本千叶幕张国际展场举办，为期4天，前2日为业者日，仅限媒体与相关业界人士申请入场，后2日为一般日，开放一般民众入场，入场券1200日元，预售券1000日元，儿童（小学以下）免费。

SCE公布PS3游戏阵容

SCE现在对PS3的宣传力度逐渐加大，东京电玩展自然更是关键的宣传阵地。近日，SCEJ便宣布要在这届展会上提供超过40款PS3游戏的试玩。

据称，本次有36款预定展出的PS3游戏新作，包含未公布游戏在内，而展出的可试玩PS3游戏则有40款以上。摊位中将设置大型剧院，播映50款以上开发中PS3游戏的影片。现场还将设置PS3体验区，让参观者体验随系统软件更新而不断进化的PS3娱乐功能。另外，新型PSP主机也会在现场大规模展出，以及体验"PSP on TV"影像输出与"1SEG"移动数字电视接收等新增功能。

已知预定展出的PS3游戏如下：《亚迦雷斯特战记》、《蜘蛛侠3》、《变形金刚》、《神鬼奇航3 世界的尽头》、《FIFA 08》、《NBA LIVE 08》、《极品飞车 职业街头》、《哈利波特与凤凰社》、《Railfan台湾高铁》、《恶魔猎人4》、《Pixel Junk RACERS》、《骑师之道42007》、《真三国无双5》、《上古卷轴4 湮灭》、《滑板高手8》、《世嘉拉力》、《忌火起草》、《来吧!乐克乐克！》、《审判之眼》、《无限回廊》、《Go!Sports Ski》、《天剑》、《小小大星球》、《龙潭虎穴》、《战鹰》、《神秘岛 德雷克的宝藏》、《GT赛车5 序章版》、《每日玩伴》、《拉切特与克拉克 未来》、《白骑士物语》、《蕾咪的美食餐厅》、《DarkSector》、《化解危机4》、《刺客信条》、《幽灵行动 先进战士2》。

史·艾设立展会网站

SQUARE ENIX近日也公布了展出的部分游戏名单，并正式开设东京电玩展特设网站，放出相关展出信息。目前已知SQUARE ENIX将展出以《最终幻想》与《勇者斗恶龙》两大系列为首的众多相关作品，平台涵盖PC、PS2、PS3、Wii、Xbox360、PSP、NDS与手机。

其公布的展出作品如下：《最终幻想20周年》（综合）：影片、《最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵》（PC/PS2/Xbox360）：影片、《最终幻想水晶编年史》（NDS）：试玩、影片、《最终幻想战略版A2》（NDS）：试玩、影片、赠品、《最终幻想IV》（NDS）：试玩、影片、赠品、《陆行鸟与不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》（Wii）：试玩、影片、赠品、《最终幻想VII 核心危机》（PSP）：试玩、影片、《最终幻想VII 少年归来完全版》（BD）：影片、《最终幻想纷争》（PSP）：影片、《最终幻想XIII》（PS3）：影片、《最终幻想 Versus XIII》（PS3）：影片、《最后的遗迹》（PS3/Xbox360）：影片、《DS Style》（NDS）：试玩、影片、《勇者斗恶龙4 被引导的人们》（NDS）：试玩、影片、赠品、《勇者斗恶龙9 星空的守护者》（NDS）：影片。

目前，在SQUARE ENIX特设的网站版面中，仍有8个展出游戏的内容介绍是空白的。预计还会有多款游戏新作将陆续发表展出，喜爱SQUARE ENIX的玩家，也不妨自己登录网站查看相关信息的更新。

SNK开设TGS博客

SNK Playmore于日前正式开设了2007年东京电玩展特设博客"NEO GEO Station Ver.2"，并陆续放出9月20～23日东京电玩展现场摊位的展出信息。

本次SNK Playmore预定展出包括PS2、NDS、Xbox Live游乐场、街机、手机、柏青嫂等平台的游戏作品共39款，其中大部分已经上市，其中手机平台最多，为26款。

在一般展出日的22、23日两天之内，现场将会举办一连串精彩丰富的舞台活动，包括《脸红心跳魔女神判！》与《格斗之王》的游戏比赛、声优谈话会、爱好者感谢祭、角色扮演摄影会/比赛等等。并预定于贩卖区设置"心跳魔女购买部"，发售各种游戏相关周边商品。该博客还陆续放出了包括ShowGirl制服、原创马克杯商品图样等详细的展出信息。

CAPCOM公布参展名单

CAPCOM于8月31日正式开设了2007年东京电玩展特设网站，并公布了部分展出的游戏名单与相关信息。已公布参展的游戏共7款，并全都会提供试玩。

这些已经公开的游戏包括：《恶魔猎人4》：PS3/Xbox360/PC（展出PS3/Xbox360版）、《我们都爱高尔夫》：Wii、《宝岛Z 红胡子的秘宝》：Wii、《生化危机 安布雷拉编年史》：Wii、《战国BASARA2 英雄外传》：PS2/Wii、《流星洛克人2》：NDS、《偶像小狗音乐频道随身时尚》：NDS。

目前特设网站上仍有3个参展游戏标示着"COMING SOON"，也就是说，可能还会有几个神秘大作会在东京电玩展上给大家带来惊喜。

事件 日本专讯 FFVII十周年纪念启动

本刊讯 SQUARE ENIX为了纪念PS角色扮演游戏《最终幻想VII》推出10周年所举办的关联作品原画与影片展示活动"最终幻想VII 10周年纪念画廊"于8月31日正式开幕。本次活动于8月31日～9月2日在日本东京南青山螺旋广场举办，展出自PS初代作到PSP最新作等一系列关联作品与周边产品。



←此类周边产品在其他游戏中是很难看到的，也看出FF7的人气确实很高。

SQUARE ENIX于开幕记者会中宣布，将与三得利（SUNTORY）推出第2批合作计划产品"最终幻想VII治疗剂（Potion）"。该产品是柑橘口味的罐装碳酸饮料，罐身上印有《最终幻想VII》登场角色的图样，共16种，预定10月推出。除此之外，后续还预定推出"最终幻想VII治疗剂with迷你盒玩"。该产品是以罐装饮料搭配迷你盒玩所构成，图样共8种，预定11月推出。



←PSP上的最新作是这次展出的焦点，其同捆主机也在活动中大出风头？

在开幕记者会中，SCE社长平井一夫应邀出席，他由衷地感谢《最终幻想VII》能再度以衍生作品的形式于PSP上推出新作。平井称赞《最终幻想》是个了不起的系列作品，预定于PS3上推出的《最终幻想XIII》也是全世界玩家所期盼的。SCE方面希望能从平台厂商的角度对今后形形色色的《最终幻想》作品，特别是《最终幻想VII》，尽可能地加以配合与支持。

软件 日本专讯 大众高尔夫后继有人 Wii版实现终极模拟

本刊讯 CAPCOM宣布，将于冬季推出与CAMELOT共同制作的Wii原创高尔夫球游戏《我们都爱高尔夫》。

本作的实际开发工作是由曾制作《大众高尔夫》与《马里奥高尔夫》等游戏的CAMELOT负责，新作继承了先前作品一贯的可爱风格，并充分针对Wii的手柄特色进行设计。其击球方向是通过Wii的遥控器光学指针来瞄准，握杆姿势则是通过手柄的众多按钮来引导玩家采取正统的握法，最后再利用Wii遥控器手柄的动态感测来进行实际挥杆。整个流程仿照真实高尔夫，提供前所未有的正统挥杆体验。

游戏采用色彩鲜明的风格，角色的设计也类似《大众高尔夫》的卡通画风，目前已知的登场角色仅有两名，而收录的球场则包括南国海岸以及埃及沙漠等。本作预定今年冬季推出。



软件 日本专讯 坚持动漫改编路线 PS2后期屡出奇招

本刊讯 日本角川书店宣布，即将于11月推出的PS2恋爱冒险游戏《幸运星 陵樱学园樱藤祭》，其中4名女主角依然将由动画版声优担任演出，并且公开了一些游戏的信息。

《幸运星》是知名日本漫画家美水镜的原著，目前在角川书店漫画杂志连载的四格漫画作品，后由京都动画制作推出了电视版。《幸运星 陵樱学园樱藤祭》改编自漫画原作，玩家将扮演刚转入陵樱学园的主角，体验愉快的校园生活。



这款游戏将采用全程语音，4名原作主角的配音工作将由电视版的动画声优担任。本作预定11月29日推出，一般版定价7140日元，DX包豪华版定价9240日元，内含陵樱学园水手服、校徽、名牌、海报等7大特典。

8月31日

●《最终幻想VII》推出10周年纪念展示活动"最终幻想VII 10周年纪念画廊"于8月31日正式开幕。（请见本刊详细报道）

●Capcom宣布，《战国BASARA2 英雄外传》的发售日确定为今年11月29日，首批出货还将附赠2008年的台历。本作的PS2版售价5480日元，Wii版7340日元，差距这么大是因为Wii版还将同捆前作，也就是《战国BASARA2》的Wii版，以解决Wii版没有前作无法联动的问题。

●SNK Playmore正式确认了首批加入Wii虚拟平台的NEO GEO游戏名单。这三款游戏的推出时间都是在9月份，分别为：《饿狼传说 命运的对决》、《世界英雄》、《幻魔大战》，下载费用皆为Wii点数900点（约900日元）。



9月1日

●由NBGI制作的街机3D对战格斗游戏大作《铁拳6》，其官方网站于近日更新并公布了第4名最新登场的角色。（请见本刊详细报道）

●日本角川书店近日公开了即将于11月推出的PS2恋爱冒险游戏《幸运星 陵樱学园樱藤祭》的信息。（请见本刊详细报道）

●近日，国外周边厂商VDIGI Electronics宣布推出一款Wii专用VGA连接线。该产品无须电源直接支持CRT和LCD显示器，支持日版和美版的NTSC制式主机，提供480p的显示效果，售价则为39.90美元。



9月3日

●CAPCOM宣布，将于冬季推出与CAMELOT共同制作的Wii原创高尔夫球游戏《我们都爱高尔夫（We Love Golf!）》。（请见本刊详细报道）

●由Ubi Soft制作的FPS游戏《迷雾（Haze）》已经取消了Xbox360以及PC版的开发计划。这款游戏从原先的PS3限时独占变成了PS3的真正独占作品，将会在11月20日于北美地区率先发售。

相比价格，软件先行。

——SCE社长兼集团CEO平井一夫访谈

索尼的第三代主机PS3发售已有九个月了，当时的SCE放言全球同时发售，但欧洲却迟了好几个月，相对于PS、PS2主机的大受欢迎，PS3显得开局不利，众多玩家不禁怀疑PS3将来的发展。

当然，PS3的迟到带来了无可比拟的硬件性能，近来发售的游戏也证明了这一点，但是，无所不能的强大机能让玩家迷惑，PS3究竟算是怎样的一种硬件？还有，那6万日元的价格在今天仍被广泛议论，一台6万日元的游戏机究竟能给我们带来怎样不同的游戏体验？诸如此类的玩家的疑惑层出不穷，现在我们针对这些问题，专访了SCE社长兼CEO平井一夫。

PS3不是什么别的东西，就是一台游戏机！

——对于玩家来说PS系列向来都会给大家带来惊喜，比如PS时期的《山脊赛车》，PS2附加的DVD功能，但好像现在PS3一开始没有给大家太大的惊喜啊。您怎么看这个问题？

平井一夫（以下简称平井）■在这里我想要清楚地告诉大家，PS3的本质是一台游戏机，不是其它什么别的东西。也许这样说有人以为不确切，但PS、PS2还有PSP就是以此为主轴而开发的。所以不管怎么变，机能再怎样多样，我们的PS系列硬件首先就是一台游戏机。我们虽然加入了很多的附属功能，也希望玩家能有多样化的娱乐体验，但当我们被问到这是一个什么东西的时候，我们会说："这是一台游戏机。"，也许现在的HD功能还有网络功能还不能让大多数玩家体验到，但我相信当这些条件都成熟时，玩家的感动将不亚于以前PS系列产品带来的震撼。

——在2006年的东京电玩展上当时的久多良木先生宣布PS3的售价下调，但还是有很多的人觉得比以往的主机贵很多，给人一种好像PS3就不是一台游戏机的印象。

平井■我想久多良木先生在上次的东京电玩展上就说得很清楚了，PS3的蓝光与Cell等超前的配置会为玩家带来真正的次世代体验。我们提供的东西绝对是独一无二的，是最尖端的。其实我们为了尽量压低售价已经付出了很大的代价了。在这里我希望广大玩家能体谅我们。



↑平井一夫也很喜欢大众高尔夫。

——您提出过"回归原点"，那是否说明现在在这方面有所欠缺呢？

平井■我觉得这是一个大问题。玩家买你的主机，关键还是要看你的东西能给他们提供怎样的游戏，期望体会到新的游戏冲击性的体验。打个比方，就好像PS初期的《山脊赛车》一样，那时，可以说PS是改变了游戏的面貌，我相信PS3也有这样的能力。

——那您觉得PS3要怎样做才能吸引玩家呢？

平井■我想首先就要考虑到不同的玩家喜欢的游戏是不同的这一点。为什么我们要打出"所有的游戏在此集结"这样的旗号呢？那就是偏向某一种软件都不会受到最广大玩家的欢迎，我们会争取到各种各类最多数的游戏，玩家们会说"我觉得这个好玩。"，"不，我觉得这个更有意思。"，我们就是想努力营造一个这样的游戏世界，每个人都能在此找到自己所爱的游戏。

价格固然重要，但先决是软件。

——刚发售的《大众高尔夫5》真是不错的游戏，反响不错啊。我也有玩，特别是星期天晚上接上网络，有很多人都在线上，真热闹。

平井■那可真是太好了。

——这次的同捆PS3也算是一种降价吧？加上《大众高尔夫5》一共才6万日元。我们当然希望价格越低越好，但实际没那么简单。对于这个问题您怎么看？

平井■价格是很重要的一个因素，不管什么商品，消费者总希望物美价廉。我们在E3展上展示的游戏是想让大家看到我们在游戏上的决心，看到我们的进步。如果我们把PS3大甩卖，一台9800日元，大家肯定会来抢，但是我们很久都不出软件或者说出的都是垃圾游戏。那么就算价格是9800日元又有什么意义呢？要说孰重孰轻的话，我认为首先是要充实我们的软件阵容，制作出大量的有趣的游戏，接下来考虑的才是价格问题。

——大家不安的是，当年PS还有PS2都是在发售不久就突然降价，那PS3会不会今天买了，明天就……虽然PS3发售还不到一年。

平井■在欧洲的话PS3还不到半年呢（笑）。放心吧，我们不会贸然降价的。我不是说过吗？当务之急在于游戏软件上。

——日本的玩家好像历来喜欢玩本土的游戏，那PS3现在有些游戏又是先行发售海外版，对此我们想听听您的观点。

平井■现在大受好评的《大众高尔夫5》就是日本版的，我们的全球制作室就是以日本、北美、欧洲为核心来开发游戏的，我们会根据各地不同的情况来决定游戏的首发，当然不会出现忽视日本的局面。



■平井非常热情大度，访谈到动情处，活用身体语言，他双手的动作似乎尤其加深了他讲话的说服力。

PS3与PSP的联动正如火如荼地展开！

——新型PSP发售以来的反响如何？

平井■通过媒体我们了解到了很多玩家的反馈情况，效果还是不错的。最为常见的一种情况就是——光看还真感觉不到什么变化，一拿到手里的瞬间，就会情不自禁地感叹："啊，真的跟以前不一样了呢。"。

——根据现在日本的市场来看，掌机大有超过家用机之势啊，那么我们万众期待的PS3与PSP的"双剑合璧"有什么新进展吗？

平井■真是让大家久等了啊。我保证不会让任何人失望的，实际上，PS3与PSP的各种联动方案正在加紧施行中，我们也为此准备了很多有趣的软件协同，一定会给大家带来感动的。比如外出之时，通过无线LAN操纵家里的PS3，把里面的影音、图片通过PSP展现在朋友面前。而且，有些PS3游戏的部分内容是可以用PSP带到外边去玩的，回来后游戏记录又可以返回给PS3。反之PS3也可以玩PSP上的游戏。还有很多有意思的设计，大家到时就会知道了。

——最后一个问题，这样有趣的联动，具体进度大概是在一个什么阶段？

平井■我们会采取渐进的方式试验，制作人员提出来的点子太多了，但我们只采用最有效最有趣的部分，绝不是说这个东西以PS3与PSP的机能可以做到我们就去做，我们要的是对于玩家来说切切实实有用，能够长久体验乐趣的东西。重点不在于硬件能不能做到，而在于充分发挥PS3与PSP联动所带来的乐趣。

特报 日本专讯 《铁拳6》重量级格斗家公开

本刊讯　由NBGI制作的街机3D对战格斗游戏《铁拳6》，其官方网站于近日更新并公布了第4名新登场角色。

本作预定收录40名角色，目前已知将包括33名系列原有角色和7个新人物。在新登场角色部分，除了先前已公布的八极拳武术家里欧、古帝王陵墓护卫萨菲娜与西班牙斗牛士米盖尔之外，本次NBGI又公布了"重量级"格斗家鲍伯（Bob）。

出身美国的27岁格斗家鲍伯，自幼便被众人视为格斗技天才，不过他唯一烦恼的是无法打赢体格庞大的对手。为了要达成"增加体重与力量并维持速度"的肉体改造目标，鲍伯悄悄从格斗界的舞台上消失。经过数年的锻炼后，肉体改造终于完成，鲍伯原本端正的容貌与身型已不复存在，他现在看起来只是个臃肿的大胖子。不过鲍伯并不在乎周遭的反应，他认为自己已经达成"速度、力量与重量都已到完美境界的终极肉体"，对自己的身体感到非常满足，为了测试自身肉体的能耐，于是决定参加知名格斗技大赛。

鲍伯所使用的武术是自由空手，虽然体型肥胖，不过身手灵活，不论是出拳踢腿甚至跳跃等动作都难不倒他。此外还包括以大肚子顶撞对手这类独特的攻击方式，非常具有个人特色，与同样也是肥胖体型的相扑严龙风格大不相同。


→鲍伯的力量不小，而且速度也快，肯定是热门角色。


←鲍伯原先是个大帅哥，可为了力量而改变了自己。

软件 日本专讯 《影之传说2》22年经典回归

本刊讯　TAITO宣布将推出80年代知名动作游戏《影之传说》的NDS正统续篇新作《影之传说2》，并于近日放出了相关的游戏信息。

《影之传说》是TAITO于1985年所推出的街机横向动作过关游戏，后又推出了任天堂FC移植版，以独特的忍者题材与画面风格而风靡一时，是老玩家们耳熟能详的名作（旧称《影子传说》）。相隔22年之后，登陆NDS的正统续作《影之传说2》继承了初代的设定，以江户时代初期为背景，加入新的角色，故事也分为"影篇"与"千寻篇"，玩家可以选择扮演武艺高超的伊贺忍者影或具备强大灵力的伊贺女忍者千寻，为了救回被邪恶军团所掳走的大巫女雾姬而战。

本作同样采用横向动作过关的游戏方式，并利用双屏来呈现出更宽阔的视野。在BOSS战等特殊事件时还会穿插人物特写对话场面。本作的系统也大幅强化，从原本的失误即死制改为生命值。攻击方式除了一般的刀剑与飞镖外，还加入了必杀技，以及新增忍术系统，可使用关卡中所收集的"元素之玉"来施展各式各样的华丽忍术。本作预定2008年2月推出，定价5040日元。

事件 国外专讯 微软索尼上演闹剧 相互修改产品注释

本刊讯　近日，为了打压对方的士气，微软和索尼的员工在网络上演出了一场相互诋毁的闹剧。他们这次的战场就是"Wiki百科"。

"Wiki百科"是网络上资源最丰富的百科全书之一，所有网友都可以对自己擅长的内容解释进行修改添加。不过就在前不久，Wiki百科全书上的《光环3》注释被修改，而对此进行修改的正是SCE欧洲分部利物浦工作室中的某位员工。

《光环3》现在的注释被加入了一条"Although it won't look any better than Halo 2（《光环3》看上去不会比《光环2》好）"。从这条添加记录上可以查到，添加的IP地址就是SCE欧洲分部利物浦工作室。然而事情刚过不久，PS系列主机的Wiki条目也被改写，其修改者的IP自然来自于微软。而且微软改得更加彻底，包括PS2主机的出货量以及PS3的硬件质量等。例如 PS2主机的出货数变成了0台，而关于PS3的描述则被写为"次世代游戏用户认为PS3主机是最差的"等等。这一事件仅为员工所为，尚不清楚是否为官方授意。

硬件 日本专讯 第8款式NDSL登场 首次采用双色设计

本刊讯　任天堂于日前宣布，将于10月在日本地区推出新配色款式的NDS Lite主机"深红/黑（Crimson/Black）"，这也是首款采用双配色设计的NDS Lite。

"深红/黑"是日本地区的第8种配色款式，采用深红与深黑两种配色所构成，上屏幕外壳为深红色，下半部机身、主机内部、转轴、按钮与触笔则是深黑色，包装与功能皆与原有机种相同。

"深红/黑"款式主机之前曾于E3展上展出，并于8月在北美地区搭配《大脑年龄2》同捆发售，本次则是宣布将于日本地区单独发售，预定10月4日推出，定价为16800日元。


←任天堂为主机更换颜色，对于推动销量颇有助益。

9月4日

●SCE于9月4日放出了PS3的1.92版系统软件，强化网络下载与向下兼容等功能。本次的系统软件更新属于小幅更新，变更处包括强化PS Store中用来提供游戏网络下载追加道具的相关功能，以及改善部分游戏的向下兼容状况。

●TAITO宣布将推出80年代知名动作游戏《影之传说》的NDS正统续篇新作《影之传说2》，并于近日放出了相关的游戏信息。（请见本刊详细报道）

●育碧官方日前声称，《刺客信条》的Xbox360版与PS3版之间没有太大差异。该声明是针对日前传言Xbox360版在AI设置上比PS3版稍强，对此本作的首席设计师Mathieu Mazerolle表示，两个版本只有不到5%的不同，实际表现则微乎其微。

9月5日

●日前，某国外著名媒体透露《星之海洋4》将作为PS3独占游戏出展今年9月的东京游戏展。不过到目前为止，其官方页面上只是显示了本作将在TGS上公布最新影像，并没有公布登陆平台，看来《星海4》系列能否跨平台还要等到TGS时才能揭晓。

●任天堂于日前宣布，将于10月在日本地区推出新配色款式的NDS Lite主机"深红/黑（Crimson/Black）"。（请见本刊详细报道）

●近日，为了打压对方的士气，微软和索尼的员工在网络上演出了一场相互诋毁的闹剧。他们相互在Wiki百科上修改对方的产品注释，而诋毁的目标正是《光环3》和PS3。（请见本刊详细报道）

9月6日

●Xbox360角色扮演游戏《失落的奥德赛》的官方网站于日前正式开张。该网站宣布本作的中文版预定于2008年春节前发售，同时也会在东京电玩展的微软摊位上进行展出。


↑360现在的中文游戏越来越多了，许多大作都是采取了中文版同步发售。

●日前，由于在Xbox360版《使命召唤4》的Live内测中发现多了2万3000名测试用户，微软对这批用户实行了封杀。本次内测发放了10万个帐号，然而有用户发现了内测系统的漏洞，大量非法用户的涌入扰乱了正常测试，目前微软已经对该漏洞进行了修正。

9月7日

●KOEI最近放出了《真三国无双5》中登场的关羽、孙尚香与典韦这三名武将的新造型。本作这次在人物造型上有着非常大的变化，部分武将的武器也与原先不同。本期无双报道栏目中刊登了该作的最新消息，敬请读者们留意。



●由ARC SYSTEM WORKS制作的NDS新作《超热血高校躲避球》最近放出了众多新游戏画面以及系统介绍。（请见本刊详细报道）

●KOEI宣布将于10月底推出Xbox360版集团作战动作游戏《剑刃风暴 百年战争》。（请见本刊详细报道）

9月8日

●NBGI宣布将于11月推出PS2游戏新作《SD高达G世代战魂》，其官方网站现已正式开张。（请见本刊详细报道）

●SCEH宣布将于10月在香港等地推出PS3动作游戏《玄天神剑》的中英文合版，并自即日起放出中文试玩版。本作原先的译名为《天剑》，现官方正式将该作的中文版定名为《玄天神剑》。



←女版战神即将登场。

●日前，育碧放出了3款在Loading以及部分内容中加入广告的游戏，而且这三款游戏采取免费下载的方式提供给玩家。（请见本刊详细报道）

9月10日

●《生化冲击》在发售不到一个月的时间内，全球出货量已经达到了150万（包括Xbox360版和PC版）。该游戏发行公司Take-2日前表示，正在和游戏开发厂商2K洽谈，希望能够让《生化冲击》系列化。

●近日，索尼在多个地区推出包含双手柄、双游戏的"PS3超值套装"。该套装捆绑的游戏为：《玄天神剑》和《F1》，不过内含的主机硬盘依然采用60GB。



→这个套装虽然价格超值，但仅是处理60GB主机的短期手段。

软件 日本专讯 《超热血高校躲避球》公布

本刊讯　由ARC SYSTEM WORKS制作的NDS新作《超热血高校躲避球》最近放出了新画面以及系统介绍。

《超热血高校躲避球》是《热血高校躲避球》的续篇新作，结合了不良少年青春校园喜剧与躲避球比赛的独特题材，大幅强化游戏内容。游戏收录来自世界各国的躲避球代表队，并继承了前作广受欢迎的各式魔球必杀技，各国代表队都拥有许多具备地区特色的夸张必杀球，像是墨西哥"仙人掌球"、巴西"射门球"、法国"巴黎铁塔球"、英国"迷雾球"等总数超过100种。

游戏对战规则也大幅放宽，除了原有的躲避球投掷外，还可以使用拳脚或木刀、铁链、炸弹等武器来攻击对手，只要将对手全部打倒就算获胜。新增"热血计量表"系统，可施展"队伍强化"或"必杀即死"等足以扭转局势的强力招式。

本作提供了单人游玩的"远征比赛模式"、无线网络联机对战的"对抗比赛模式"，以及让最多8名玩家进行联机乱斗的全新模式"放学后社团活动模式"。不过目前该作的发售日与售价都未确定。



→经历过FC时代的老玩家对热血系列的作品一定有着非常深刻的印象，对于本作也一定会特别地期待。



←本作最多支持8个人同时游戏，使得游戏的乱斗更加火爆刺激，乐趣也更高了。

软件 日本专讯 《SD高达G世代战魂》进化登场

本刊讯　NBGI近日宣布将于今年11月份推出PS2游戏新作《SD高达G世代战魂》，其官方网站也于日前正式开张。《SD高达G世代战魂》是款将来自动画、漫画、小说、游戏与模型等众多高达系列作品的机体与角色融合在一起的作品，让玩家能够体验到跨时空的原创游戏乐趣。

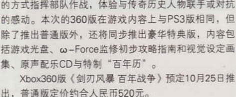


本作采用传统的回合制战略系统，具备包括地球、大气圈、宇宙空间、月球、宇宙殖民地、小行星等多样化的战场，并首次采用反应真实机体尺寸的战略地图。游戏的画面表现也全面进化，在战斗画面的角色特写部分，本作中首次采用了"驾驶舱特写"，完整呈现驾驶舱与搭乘的角色。各登场机体的驾驶舱特写画面将依照原作设定来绘制，搭乘不同机体时将会呈现不同的驾驶舱，更具原作临场感。游戏中也将收录大量在动画、漫画、小说中登场的高达机体，每一招每一式都原汁原味地保留了下来。

另外，游戏中的音乐除了收录先前一些知名曲目外，还将特别制作原创的主题曲与片尾曲，并请到知名女歌手森口博子演唱，片尾曲还将由她亲自填词。本作预定11月29日推出，定价7140日元。

软件 日本专讯 X360上演百年战争 豪华特典全面公开

本刊讯　KOEI宣布将于10月底推出Xbox360版集团作战动作游戏《剑刃风暴 百年战争》。本游戏已于8月底率先推出PS3版，本次则是确认了Xbox360版的推出时间。



↑360版的画面与PS3版相差无二。

《剑刃风暴 百年战争》以英法百年战争为题材，玩家将扮演佣兵队长，投入百年战争中，以实时动作操控的方式指挥部队作战，体验与传奇历史人物联手或对抗的感动。本次的360版在游戏内容上与PS3版相同，但除了推出普通版外，还将同步推出豪华特典版，内容包括游戏光盘、ω-Force监修初步攻略指南和视觉设定画集、原声配乐CD与特制"百年历"。

Xbox360版《剑刃风暴 百年战争》预定10月25日推出，普通版定价约合人民币520元。

事件 国外专讯 育碧推出免费游戏 首次尝试加入广告

本刊讯　日前，育碧放出了3款在Loading以及部分内容中加入广告的游戏，而且这三款游戏采取免费下载的方式提供给玩家。

早前就有部分游戏厂商在游戏中加入广告，并依靠广告来抵消游戏的部分开发成本。然而本次育碧干脆采取了免费的方式，提供的这三款游戏分别是《雷曼 疯狂的兔子》《波斯王子 时之沙》以及《孤岛惊魂》。这三款游戏是以网络下载的方式推出，游戏内容和已经发售的正式版本完全一样，唯一的区别就是加入了广告内容。

这种降低成本的方式在早前的部分网络游戏中曾经出现过，而家用机或者掌机游戏中虽然也有，但并不多见。在最初出现这种形式时，曾有相关机构作过市场调查。结果发现玩家对于在Loading画面中加入广告并不反感，而且还对和游戏主题切合的广告表示欢迎。特别是现在游戏成本越来越高，采用这种方式可以降低厂商和玩家双方的负担。

业界的声音
——各说各有理

《恶魔猎人4》没有真正的对手



"虽然《恶魔猎人4》会登陆到Xbox360、PS3以及PC平台，但是这三个版本几乎相同，除了按键上的细微差别外，游戏画面都处于同一个级别之上。《恶魔猎人4》是一个十分特殊的动作游戏，虽然动作游戏是一个比较大众化的游戏类型，但是《恶魔猎人4》的表现手法却是其他游戏所没有的，因此我觉得在同类作品中，《恶魔猎人4》没有真正意义上的对手。"

——《恶魔猎人4》的制作人小林裕幸近日对该游戏发表了自己的一番豪言壮语。从言论中我们很容易发现小林对《恶魔猎人4》寄予了厚望，并且因为他所承诺的各版本之间毫无差别，也就是说无论玩家玩的是哪个版本，都将体会到最为精彩《恶魔猎人4》。



我们首先要关注主机的普及



"我清楚第三方开发商的态度，他们不太希望看到任天堂自家游戏销量超过总销量的1/3，这样的话第一方阵营就会显得过强，第三方希望他们的游戏销量能够占到总体的2/3左右。然而我相信，任天堂第一方游戏软件的首要使命是拉动硬件销量的增长。如果我们的产品无法迅速打动消费者并占领足够市场的话，就会失去进一步发展的必要动力。简单来说，没有必要的主机普及率，第三方就不会考虑我们的主机，那显然不是我们希望看到的局面。从这个观点来讲，我认为目前任天堂第一方游戏过于强盛的局面并不寻常，但我相信这种现象只会在今年年内发生。到了明年，我们将会看到第三方阵营游戏软件的销量出现明显提升。到那个时候，所有关于任天堂第一方游戏独霸自家主机，或是第一方游戏阵营过强压制第三方发展等顾虑都会烟消云散。"

——任天堂社长岩田聪日前接受采访时，对自社游戏销量比例过高的问题进行了解答。在他看来，任天堂的成功对第三方游戏开发商不仅无害，反而有利。此外他还强调，目前任天堂第一方游戏独霸的局面并不会维持太久。他的观点倒也不是主观想象，只要主机普及量大了，第三方绝对没有不赚钱的道理。

PS3的开发就是应该难一些



"如果你回头看看我们发售PS2时的评价，很多人也会说：'PS2开发太难了，在DC上开发要容易得多'这样的话。这些之前都发生过。PS3相对于其他主机来说就像是一个更加复杂的动物。如果开发者过来跟我说：'PS3开发太简单了'，那我倒是要开始担心了，那说明我们没有做到的推动技术的进步。……玩家要真正体会到PS3技术进步带来的体验可能还要等一段时间，我们在PS3身上倾注的技术力量将会在未来的4到6年时间内在游戏软件上体现出来。"

——SCE社长平井一夫近日表示很高兴看到PS3对于编程者来说有一定的难度。PS系主机自诞生以来，似乎业内都有评论说比其主机的游戏要难开发。不过PS和PS2的普及量非常可观，于是制作人们也就没有什么过分抱怨的余地了。本次平井一夫的回答倒也算睿智，希望我们能够早点看到他所说的PS3真正的技术实力吧。



PS3和360都不会威胁到Wii



"譬如有三个30多岁的人，在周六早晨，其中二人开着自己的SUV去商店买更大的新车回，第三个则是坐在家里，通过网络挑选合适的hybrid（混合动力车）。可以说他们这都是在改进自己的汽车，但是前两个人和第三个人获得的乐趣是不会重叠的。这就是我们现阶段对电视游戏的理解和认识。两家公司在朝着一个目标前进，而我们却引领了另外一个方向。"

——近日，任天堂北美市场高级主管George Harrison发表言论称：次世代之争就像购买汽车。西方人的比喻可能不太容易理解，但他大体的意思还是很清楚的，那就是Wii才算是次世代的方向。当被问到PS3和360哪个会对任天堂造成更大的威胁时，Harrison表示"都不会"。

360就差没有FF和MGS了



"平心而论，现阶段足以引起巨大关注但却暂时无缘360平台的第三方游戏，也就只剩《合金装备》和《最终幻想》两款游戏而已。幸运的是，我们现在已经打下了良好的基础，现在我们的合作伙伴会主动上门来对我们说，还希望依照过去那样的模式来赢利。很明显，在我们业务的起步阶段，必须要依靠那些内容和发展所必需的条件。随着我们主机平台的普及率不断提升、发展步伐逐渐加快，我们会看到局势的逐渐扭转。"

——微软Xbox全球推广业务的高级副总裁Jeff Bell日前在接受采访时说了以上这番话。对于微软将如何争取海外第三方游戏开发商，特别是吸引日本本土第三方厂商的问题，Bell表示微软一直没有停止过在这方面的努力，而且到现在已经初见成效。目前也就剩下《合金装备》和《最终幻想》这两个遗憾了。



任天堂给了我们宝贵的机会



"这对于像EA这样的公司来说是一个很好的机会，目前正在形成一个由非玩家组成的新市场。EA最新推出的Wii平台游戏，都有新设计的"Family Play"系统，都可以使那些不怎么接触游戏的玩家轻松快速地上手。Family Play系统采用一个控制器最精简化的控制方法，电脑会为玩家完成大部分繁琐操作。我们正在通过Wii带给越来越多的人们过去梦寐以求的游戏体验，我认为这对于我们以及整个游戏产业来讲都是重要的。……正因为我们拉近了与任天堂的距离，我们才有了这样的宝贵机会。"

——EA Sports总裁彼得·摩尔在近日的一次采访中对Wii和任天堂大加赞赏。这是彼得·摩尔离开微软后首次站在EA的立场发表言论。从中我们可以看出，其实每个人的言论都是和当时的身份背景相关的，至于他们内心的想法，却未必和言论相同。



特报 日本专讯 《FF13》可以跨平台推出！白色引擎提供移植可能性

本刊讯 《最终幻想》系列自7代开始，其正统系列都是PS系主机独占的，《最终幻想13》也不例外，从发布之日起便宣布为PS3独占。然而，史·艾似乎早已做好了PS3普及不足的打算，为该游戏的跨平台留下了退路。担任《最终幻想》系列制作人之一的田中宏道日前透露，《最终幻想13》使用的引擎就是面向多平台游戏开发而设计的。

在日前于美国召开的奥斯汀游戏开发者会议上（简称AGDC），史·艾公司的代表田中宏道在演讲中确认，《最终幻想13》开发所使用的"白色引擎（White Engine）"，是面向次世代多平台游戏开发而设计的。关于《最终幻想XIII》的开发进展，田中宏道并没有透露太多详细情报。但他在演讲中确认，自从去年史·艾着手重新组织《最终幻想13》等相关作品的开发计划并投入新的白色引擎后，游戏的开发进程十分顺利，目前已经可以用比较高的帧率运行。

尽管田中宏道并没有直接说《最终幻想13》可能会跨平台化，但仅仅是白色引擎就是用于多平台游戏开发这一事实，就表明史·艾或多或少还是有这方面的考虑，终归《最终幻想13》是个大手笔制作，保证销量是第一位的。

9月11日

●Xbox360动作游戏大作《忍者外传2》现正式放出了首批游戏画面，并确定将于东京电玩展中盛大展出。（请见本刊详细报道）



●TAITO和KOEI于日前公布了即将于2007年东京电玩展中展出的游戏名单和现场摊位布局等相关展出信息。（请见本刊详细报道）

●NBGI出品的角色扮演游戏《信赖铃音 萧邦之梦》现正式宣布将推出PS3版。本作已于今年6月率先推出了Xbox360版，而PS3版则预定2008年推出。至于游戏内容方面是否会有变更，现在还没有进一步的消息。

9月12日

●SEGA动作冒险游戏《龙如》系列将于PS3上推出最新作《龙如 见参！》。其游戏背景也由现代返回到了400年前。（请见本刊详细报道）

●NDS复刻版《勇者斗恶龙4 被引导的人们》，现正式宣布将于11月22日推出，定价5490日元。本作还预定于9月的东京电玩展中以影片播映、现场试玩与赠品活动的方式展出。

●日前，有不少用户投诉索尼刚放出的PS3最新1.92版本系统中存在BUG。其异常主要表现为：无法连接PlayStation Network、无法登录PlayStation Store以及无法连接到《战鹰》官方服务器等故障。由于越来越多的用户反映这些问题，索尼官方也公开表示将会尽快解决。

9月13日

●据索尼半官方博客的消息，索尼正在计划将PlayStation Home分块管理，这些分块中将会包括有18禁的成人专区。在专区中将会设置包括在线赌场、18禁视频等成人化内容。对于未成年人可能接触到这些内容的问题，索尼表示并不担心，因为他们有能力禁止未成年人进入这些区域。

●Spike近日宣布将推出DS版动作游戏《北斗神拳 北斗神拳传承者之道》。本作共分22章内容，收录了大量原作中的经典场面和令人眼花缭乱的招式。本作预定今冬发售，定价5040日元。



↑原著经典招式全部再现。

特报 日本专讯 《忍者外传2》画面公开

本刊讯 由TECMO Team NINJA团队制作的Xbox360动作游戏大作《忍者外传2》，现正式放出了首批游戏画面，并确定将于东京电玩展中盛大展出。

《忍者外传2》是2004年推出的Xbox平台代表作《忍者外传》的正统续篇，本作继承了前作精彩多变的动作战斗系统，并借由Xbox360强大的处理机能，全面提升游戏的画面表现。从本次所放出的首批游戏画面中，玩家可以见识到前所未有的震撼场面，游戏画面全面提升为720p高分辨率，并采用先进的3D特效处理，人物与场景的刻画也更为细致。登场角色除了主角隼龙外，还包括8爪6眼蜘蛛造型的忍者怪物以及新的魔神怪兽。





→本作的血腥程度比原来更加强烈，不知道等级审查会不会有所改动。

另外值得注意的是，这款游戏的血腥暴力场面也大幅强化，除了继承《忍者外传》与《忍者外传Σ》的断头与喷血之外，还可以断手断脚甚至是腰斩，砍杀时的鲜血飞溅与残留血迹效果也更为逼真。此外，多种新武器也在画面中出现，包括装备在双手双脚上的铁爪、威力惊人的大镰刀等等。

Xbox360《忍者外传2》由微软发行，预定2008年推出，现已宣布将于2007年东京电玩展中展出，并且本作为360独占。

特报 日本专讯 古代黑帮重现《龙如 见参！》



本刊讯 据日本最新报道，SEGA动作冒险游戏《龙如》系列将于PS3上推出最新作《龙如 见参！》。新作将从原本的日本现代黑道题材，改为日本古装黑道题材。

游戏的时空背景回到1605年日本江户时代初期的京都色町“碉园”，主角是担任花街保镖、被称为“碉园之龙”的浪荡年轻剑客桐生一马之介，他的另一个身份是名震天下的剑术高手宫本武藏，他将在这龙蛇杂处的花街中，展开波澜壮阔的江湖生涯。

本作继承先前系列的架构，同样具备丰富多样且高自由度的舞台，虽然时间回到400年前的日本，不过花街本质相同，一样具备缤纷多彩的娱乐，只不过陪酒小姐变成盛装艺妓，帮派枪战则变成刀剑格斗，提供性质类似但内容风格大不相同的崭新乐趣。

通过PS3大幅提升的硬件规格，游戏中包括影音等各方面的表现都为华丽，详实地描绘出古京都的典雅景色与碉园花街的缤纷热闹。本作预定2008年春季推出，定价7980日元。

特报 日本专讯 TAITO、KOEI公布参展信息

本刊讯 TAITO和KOEI于日前公布了即将于2007年东京电玩展中展出的游戏名单，其中，TAITO还开设了东京电玩展特设网站，放出了现场摊位布局等相关展出信息。

本次TAITO将于千叶幕张国际展场第4厅的N区设摊展出，预定展出的6款游戏全部都是NDS平台作品。而KOEI预定于1厅C1区设摊展出，预定展出15款游戏作品，平台涵盖PC、PS2、PS3、Wii、Xbox360、NDS与手机，所有展出游戏皆有影片与试玩。

TAITO预定展出的6款NDS游戏如下：《料理妈妈2》试玩、《太空侵略者EX》试玩、《打砖块DS》试玩、《紧急出口 逃脱大师DS》试玩、《影之传说2》影片、《宠物店故事DS》影片。

KOEI预定展出的8款家用机游戏如下：《真三国无双5》（PS3/Xbox360）、《剑忍风暴 百年战争》（PS3/Xbox360）、《骑师之道42007》（PS3）、《金色琴弦2安可曲》（PS2）、《战国无双KATANA》（Wii）、《欧普纳大冒险》（Wii）（儿童专区试玩）、《贪吃行星》（NDS）（儿童专区试玩）、《三国志DS2》（NDS）。



在现场活动部分，TAITO将同步推出《打砖块DS》专用的“旋钮控制器 DS”卡带式扩充周边，提供与街机版相同的操控手感，预定推出白、银、黑、粉红4种配色款式。而KOEI则在现场举办“《战国无双KATANA》最强猛将杯”、“网络娱乐庆典2007舞台秀”、“《金色琴弦2安可曲》发售纪念声优特别谈话会”、“凛特别舞台秀”等活动。

两大制作主力畅谈《ASH》制作秘话 Mistwalker打造举世无双的S·RPG

——《ASH》制作人访谈



大家期待已久的NDS平台S·RPG大作《ASH》已经进入了发售倒计时，目前正处于最后的总结调试阶段。该游戏的两个重要负责人皆叶英夫和田中谦介，近日接收了媒体的采访，就《ASH》这款游戏谈了自己的制作感想，并透露了部分游戏内容。

——我知道您负责的是《ASH》的角色特色设计，那么能谈一下您的工作吗？

皆叶■其实从以前的经验看来，我做的工作大多是如何补完世界观，也做过FF系列的美术设计。这次的系统特色由我参与制作，感觉很新鲜，所以我想做出些我的东西，为了让《ASH》与众不同，我经常与坂口先生讨论。

——说到“个性”这部分，皆叶先生您是怎么把握的呢？

皆叶■我觉得这要随游戏而变，我是一个设计人员，必须要考虑到不同的游戏需要怎样的角色。比如说《蓝龙》，我担当怪物的角色设计，当时我考虑的是如何设计出有趣的怪物，而《ASH》就不同了，因为S·RPG这个类型很多人感觉不好亲近，所以我想找一个平衡点，尽量设计出能被广大玩家认可又具有个性的角色，这一点上我要配合游戏的风格来实现。

——那么《ASH》的人物角色是怎样加深人们印象的？

田中■基本上我们必须要熟读坂口先生的剧本，然后不断设想怎样的设计才符合故事中的人物形象，要找出能被广大玩家认可的最佳形象。这次的《ASH》我首先要感谢的是皆叶先生，因为正是有了他提案的设计方针与绘画插图，我们才有了前进的方向，才决定了整体的导向性。这个方向就是皆叶先生的“绘画”，正是有了这个方向，我们才能与各负责单位顺利协作。虽然他平时摆出这么谦虚的样子，但皆叶其实是有强烈主见的设计师呢。身为设计师提出了不少的提案，很多都对游戏颇有助益，比方说给阿夏装备上设定原本没有的枪之类。

皆叶■坂口先生虽然写出了游戏系统方面的策划方案，但并没有具体说明穿什么样的衣服配什么样的



武器，所以充分地发挥角色的形象特色就是我们的工作了。看过坂口先生的剧本后知道里面会有机械化的敌人，与那样的对手战斗如果用剑的话可就太奇怪了。所以我想就让角色拿上枪试试看。

田中■看了那样的提案后，马上就觉得不管是在角色的体型上还是游戏的创意上都有了一个更大的发掘空间，以此为契机我们又加入了“第二武器”这个要素，游戏的系统方面也随之进化了。

——从自由联想的角色设计再到改变角色武器，从而使游戏系统也发生变化，《ASH》的制作真是曲折又有趣啊，那么，灰战士的设定也是皆叶先生负责的吗？

皆叶■对，但考虑到灰战士都是相似，也会出现很多，所以制作时必须注意不可片面追求个性化。

田中■初期制作时，我们还考虑过在日本S·RPG里经常出现的小矮人造型，这样一来玩家也比较熟悉。

——灰战士可说是游戏中相当重要的组成部分，那么这个点子是怎样派生出来的？

田中■那是坂口先生一直关心的，当初我们在想S·RPG中的“杂兵”应该如何制作，这就是灰战士诞生的开始，初期我们的想法是作为成长系统的一环，让主角来吸收杂兵的能力从而升级。坂口先生也说过，除了主人公外大家都烧成了灰烬。所以我们就想到了人类从灰烬中复生，成为主角的部下。

——原来如此，游戏系统和故事剧情这样一来就表里如一了啊。

田中■所以啊，在设计的初期我们就把这些角色全涂上了灰色，虽然有些视觉上的问题，我们需要修改，但角色本质是灰，我们的造型设计首先就得表现出这样的感觉。

——那么关于游戏内容方面，《ASH》和以往的S·RPG有什么不同之处呢？

田中■《ASH》的队员组合比什么都重要，一方面要尽量避开敌人的攻击，另一方面主攻的队员积蓄强力魔法攻击，可以说组队战略自由度是很广泛的。根据你的组队情况，2小时的苦战流程你可以在20分钟内就完成。要想理解这个战略系统就要摸清我方主角与众灰战士的配置，在地图上我方的领导要怎样指挥才能让部下发挥最大威力，调查对方的属性，用相克的魔法给予敌人全体以最大杀伤。可以说把S·RPG的策略性发挥到了一定的高度，就像下棋时必须考虑周到一般。另外，在《ASH》中还有距离要素与灰战士的类型，要把队列调整好，相互支援，主角的能力类型是很重要的，不同的发展方向组队策略是不一样的，对于喜爱这一类型游戏的玩家，本作很有研究价值。

——听你这么一说，看来制作人员在S·RPG上真是下了一番苦功夫的呀。

田中■正是如此，当时2005年初披露时，我们的目标就是要推出一款故事性与战略性并重的游戏，活用坂口先生的故事剧本最大限度发掘游戏的战略趣味。即使每一个要素都是以前出现过的东西，但从总体来看就会发现这是一个全新的游戏，有完全不一样的体验。这就是我们的奋斗目标。

——看来本作绝对不会让玩家失望了，不知有多少玩家会为了怎样组成最强阵容，怎样在最短的时间内通关而伤透脑筋了。

田中■从这一点说开，我们其实在制作初期就想到了玩家的需要，因人而异，不同的玩家个性都是不一样的，我们想在游戏中把这一点体现出来，最初的时候只有阿夏一人，但随着游戏的发展会有更多的人加入，这时你可以按自己喜好来分配每个角色的专长了，比如说防护系、回复系、火力系等，组成自己的个性战队。另外，《ASH》的评价系统与经验值的入手分配都是会发生变化的，总之，让玩家品味的地方有很多。

——最后，请您跟广大玩家说几句吧。

皆叶■这是一款能让你沉醉其中的游戏，请务必一试。我也会更加努力，不断挑战，争取制作出不愧对本社名誉的游戏。

田中■当初坂口先生的愿望就是我们的奋斗目标，“即使每一个要素都是已有的东西，我们也能制作出完全不一样的游戏。”，我们为此奋斗着。我们在NDS上首次使用了2Gb超大容量的ROM，但其中的数据不是音乐与影像占大多数，而是游戏的战斗部分，请一定要细心体验一下《ASH》的组队战略。虽然《ASH》会有一个怎样的风评我们不清楚，但只要玩家在游戏中体会到众多合作厂商与开发人员的心血，我们就很满足了。此外，通过这次合作，本社与任天堂的关系能进一步加深的话，我也很高兴。

皆叶英夫



Mistwalker设计人员代表，担任《ASH》的角色特色设计。90年进入SQUARE，从事过《FFV》、《FFVI》的开发，担任过《FFIX》、《FFXII》的美术监督。2004年独立后，参与了《蓝龙》的人设，代表作众多的他被喻为“当代游戏绘图设计第一人”。

田中谦介



Mistwalker的代表取缔役副社长，《ASH》的制作人。田中谦介在广告业界长年打拼，有丰富的项目管理经验，在原SQUARE时代进入过第四开发部。相关的工作主要是开发、宣传、营业、事业开发等，现在是坂口博信的得力重臣。

三分战报



目前三大主机的全球销量是，Wii：1154万台，Xbox360：1095万台，PS3：460万台。Wii在日本、美国以及其他各地的销量基本平均，没出现太大的差异。360在美国卖出了700多万台，居三大主机之首，然而在日本却依然只有可怜的44万台。PS3在美国也比较受欢迎，销量几乎是日本的两倍。而就整体销售速度而言，Wii第一，PS3第二，360第三。次世代的三分格局已经逐渐形成了其初期的规模，至于后事如何，每一方都还有各自的优势和劣势，我们现在也只能总结过去，期待未来了。

微软的领土流失

早起的鸟儿有虫吃。这句话是鼓励人应该勤奋，同时也告知人们行事要提早果断。微软在Xbox身上学到了这句话，于是在Xbox360上开始实践。提早对手一年是什么概念？包括主机的市场普及还有游戏软件的数量，乃至网络服务的完善和生产成本周期的变化，都不是对手在短时间内可以比拟的。于是在PS3和Wii上市之初，Xbox360已经卖了接近1000万台，游戏数量也已经过百。面对这么巨大的优势，微软认为自己已经可以称作是次世代的领头羊了。如今，半年多过去了，微软依然凌驾于索尼之上，却被任天堂轻松超过。领头羊是当不上了，剩下的任务就是要尽量缩小和任天堂之间的差距，并继续走在索尼的前头。

次世代的游戏市场从Xbox360首发之后，将近一年的时间都是微软的天下。那时候被人们所称道的，或者惊叹于拥有超华丽画面的作品都是360平台的产物。如果你想要体验次世代，体验高清游戏，那么你只能选择Xbox360。这样的状况肯定令微软在那一年当中感到非常的得意，但也在一定程度上放松了微软对对手的警惕。微软太急于求成了，可以说360从设计之初，为了赶超进度便存在着硬件方面的问题，如机器的噪音和发热量等，就连首发游戏都没有准备充分。《死或生4》的临阵延期不止是令人失望，更让很多玩家降低了对微软的信心。既然已经超过对手那么久，何必要这么仓促呢？游戏软件一如既往地偏向欧美化，也使得日本首发遭遇滑铁卢。更不应该的是，微软竟因此事调离了原日本Xbox事业本部长丸山嘉浩。首先要说360在日本销量不佳并非丸山之过，其次，两军对阵先斩大将，也显露了微软心浮气躁、急于求成的心理，等于公开向众人承认了自己首战告负。现在泉水敬上台后又怎么样呢？360在日本又多卖了几台？就连360上最为日本玩家欢迎的《蓝龙》，也是丸山嘉浩的功劳呢。而前一段时间的三红爆发事件，泉水敬又做了什么呢？新款主机迟迟没有上市，直接导致了360的销量大幅下降。

如今的360将希望放在了即将发售的《光环3》上，并且许多像《恶魔猎人4》、《真三国无双5》等受日本玩家欢迎的作品也即将发售。360还是很有希望的，起码短时间内不会被索尼的PS3超过。至于任天堂这个异常强大的对手，微软的态度似乎是听之任之，因为在微软看来，360和Wii是并行不悖的两个产品，谁也不会抢谁的份额。于是，现在的唯一敌人就是销售速度已经超过自己的PS3。微软要保证自己的领土别再流失的话，就需要想尽办法拉拢那些支持索尼阵营的软件商了。

索尼的逐步扩张

三十年河东，三十年河西。索尼依靠PS系的两位前辈风光了十年之久，特别是360刚发售的头一年，仅PS2就足以让360无法在日本立足。于是，索尼开始对PS3精雕细琢起来，两次延后了主机发售的时间，为PS3打造更为精量的装备。结果不用说了，我们大家都亲眼目睹了PS3的首发遭遇。Cell芯片的产量不足导致主机首发数量少得惊人甚至后续不足，主机机能过高导致游戏开发艰难，数量不多，更重要的是价格昂贵，超过了很多人对于游戏机的心理定位。以至于后来主机销量长期处于低迷状态，也使得很多原PS系独占的作品纷纷采取了跨平台，甚至是被360独占。



PS3丢掉了家用机霸主的地位也令索尼的一位要员离职，这就是PS之父——久多良木健。他的状况和丸山嘉浩不同，因为PS3的失利有很大的责任都要归咎于他。于是平井一夫临危受命，担负起了振兴PS3的重任。PS3的小幅降价，游戏数量的逐渐增多，再加上日本玩家长久以来对PS系主机的好感，终于让PS3又看到了生机。PS3现在在全球范围内的销售速度已经跃居第二，虽然总销量仅为360的一半，但照此速度下去的话，超越对手也并非不可能的事。微软之前曾放话说，目前360就只剩下《最终幻想》和《合金装备》这两个遗憾了，这句话应该为索尼敲响警钟。对于游戏机来说，软件的数量和质量直接关系到主机的生命力能否长久，现在大批的软件流失如果不能及时遏制的话，对PS3的未来是非常不利的。终归两台主机的实力没相差多少，再加上360售价低，同样的游戏根本没必要用PS3来玩。只有高质量的独占作品，才会让玩家选择这款主机。

索尼能不明白这个道理吗？在当前的这个状况下，他比谁都清楚。不过已经处于不利的境地了，想要立刻翻身也不太可能。只有靠着一点点的努力，拉近和360之间的销量差距，并且要尽早显示出PS3的技术先进性，才有可能将已经失去的第三方支持拉拢回自己身边。另外，索尼比微软有优势的是，他们还有自己的掌机。PSP也算是非常成功了，可惜索尼现在还没有找到PSP和PS3互动的最佳方式，否则这也会为PS3的普及带来帮助。但起码现在PSP赚到的钱可以稍微贴补一下PS3，不至于让SCE的日子太难过。

任天堂的王者风范

二十年后，又是一条好汉！任天堂独霸家用机市场的时间也不短了，但从MD开始与SFC分庭抗礼之日起，任天堂在家用机领域里就与霸主地位再也无缘，连日后的PS也算是因为任天堂而诞生的。可经过了十多年的时间，任天堂终于又找到了适合自己的道路，并且迅速用Wii在家用机领域夺得了头把交椅。但在这一点上，其实NDS是最大的功臣。

在NDS刚发售不久时，游戏软件开发商们的思路还不是非常开阔，于是很多人认为NDS的创意大概过不了多久就会对人们失去兴趣。而PSP的机能还有多领域的娱乐性看起来要更具有吸引力，特别是对于软件开发来说也不用费太多心思。然而任天堂不这么认为，他们觉得传统游戏已经到了应该变革的时期了，NDS算是掌机领域的一块试金石，假如经过市场的考验并确定这种革新是成功的，那么对于将来的家用机更新换代，也就给出了明确的方向。经过了一年多的时间，NDS在销量上逐渐拉开了与PSP的距离。事实证明，只要玩家们喜欢这款主机，软件商就会为此而投入开发热情，所谓的创意枯竭纯粹是杞人忧天。

NDS的成功为任天堂树立了信心，Wii的特立独行也揭开了家用机的革新序幕。Xbox360因为早于Wii一年发售，于是还坚持走传统的路线。而PS3则选择了一个折中道路，在保留传统的基础上，加入了仿照Wii体感原理的六轴。这种不彻底的学习似乎并不能讨好老玩家，也使得凡是想玩创新游戏的非玩家群体也都不可能选择PS3。于是，由NDS开始招揽的一大批非玩家群体加入了Wii的行列。借助着这股强大的购买力群体，Wii仅用了半年多的时间，就超越了360一年半多积累的销量。

Wii的机能差并不代表就低人一头，它开辟了一个全新的娱乐方式。再加上因为机能低所以售价也便宜的优势，360和PS3想要盖过它的风头，还真不是一件容易的事。Wii当然也有自己的局限性，例如很多知名大作都不太可能在这上面推出。不过Wii的定位已经不同于传统主机，所以即便不能拥有一些大作也早在意料当中。任天堂现在开拓的是全民的娱乐市场，这种无差别的“蓝海政策”里透出的，是引领全新娱乐方式的王者风范！

中国选手首次问鼎斗剧大赛 正规运作带动中国游戏发展

"斗剧07" KOF98中国选手独家访谈

本次中国选手在"斗剧07"的KOF98项目上以压倒性的优势夺冠，为我们中国玩家争得了巨大的荣誉。因为本次夺冠填补了历史上的空白，是中国选手首次杀入"斗剧"的决赛圈，并最终取得最高荣誉。本刊近日有幸采访到了参与本次"斗剧07"的选手和国内的承办方，请他们为我们讲讲这次的参赛经历，以及对中国游戏业的看法。

——首先恭喜中国选手在今年的斗剧比赛中取得的好成绩，历史性第一次进入决赛圈、并且获得了单项的冠军。首先请问程龙先生，对于中国在今年的比赛能够取得如此好的成绩，您有怎样的看法？

程龙■我认为确实是中国98（KOF98）的氛围太好了！基本上玩KOF的人中没有不玩98的，至少有80%吧！

——也就是说好成绩的取得还是由实力决定的吧。这次去日本比赛，您觉得跟国内相比来说日本那边的街机环境如何？

程龙■在环境上，国内跟日本还是没法比的。不仅仅是服务态度上，在硬件、软件、氛围上都是有很大差距的。

——既然中国98的实力已经是世界第一了，那么是不是就是说98在中国的游戏氛围已经超越了日本？

程龙■确实！的确是好太多了，不是一点点！

——好的，多谢程龙先生！那么接下来让我采访一下董轩。您这次斗剧07的成绩好像不太好（笑），您对自己失利的原因有什么总结吗？

董轩■没发挥出来吧（笑），看到分组结果后有些不爽，心已经有点不在那儿了。而且确实对对手准备的也不太充分，太紧张了。

——毕竟是在"客场"，跟在国内平时玩应该还不太一样吧。

董轩■不一样（笑），绝对不一样！

——毕竟今年是98首次进入斗剧，以后可能也不会再有这样的机会了。如果以后再有KOF新作加入斗剧比赛项目的话，我们中国选手是不是还能像今年这样获得冠军呢？



董轩■很有可能！如果新作可以做到像97、98那样比较倾向于"斗智慧"，并且比较有特色的游戏的话，那我们很有希望取得好成绩。但如果还是做得像《KOF11》、《KOF01》那样太过注重操作的话，我觉得那就是运气了，实在不好说。

编者评：虽然我们并不怀疑国内KOF玩家的水准，但想要在以后斗剧的KOF比赛中再次取得冠军，相信依然会是一件十分艰难的事情。就像程龙说的那样，氛围是最重要的，如果依然保持现在的状态，新作无法普及开来，好成绩也只能是纸上谈兵。

——程龙先生，问一个相信您一定会很熟悉的问题：为什么98在国内会如此之流行？

董轩■我觉得原因是这样，KOF在国内辉煌的时候正好是在97、98年的时候，很多玩家都是从那时保留了下来。再有就是97和98的系统比较相似，后面作品的变化很大，很多玩家变得不适应，所以放弃，这应该是个不小的原因。还有就是很多街机厅进不了新游戏，像一些小城市，《KOF11》这种游戏那里的玩家根本就没碰过，其它游戏自然也就不用谈了。

——像SF33（街霸3三度冲击）、VF（VR战士）这样的街机机版价格都非常的昂贵。是不是经济方面的原因也是阻碍国内街机格斗游戏发展的原因呢？

程龙■我觉得这只是一小方面，如果国家可以真正的支持"电子竞技"的话，我想现在就会很不一样了。

编者评：国内的街机产业想要发展，与政府的支持有很大的关系。如果国内街机业也可以像韩国的WCG那样走职业路线，搬上竞技的大舞台，想必中国的冠军绝不仅是KOF98一个。

——今年斗剧的好成绩，对国内街机产业的发展应该是一个推动的作用，是不是我们能够趁着这个机会把国内的街机格斗游戏向多元化来发展一下呢？

←斗剧的比赛环境充分显示出了国际赛事的氛围。

程龙■这肯定是应该的，但前提还是需要有一个环境和条件。像神采飞扬这样的全国连锁店，随着城市数量的铺开，相信会有更多的玩家能够在第一时间玩到新的游戏，只有这样才能形成足够好的氛围。

——像程龙和董轩这样国内街机圈的带头者，有如此好的成绩和知名度。是不是你们能够带头去尝试更多的格斗游戏，以此来引导其他的玩家参与进来。假如明年的斗剧比赛中会有KOF新作的比赛项目的话，我们是不是能够有足够的氛围和水平去争取这个冠军呢？



董轩■我觉得应该是这样。但是有一个问题，就是打街机的人都是一代一代走起来的。现在网络游戏已经如此普及了，国内关注街机游戏的人已经越来越少。而日本的街机或者游戏领域，更像是一种文化，他们的游戏甚至已经成为一种"国粹"。在他们眼中一些必然的东西，我们只有刻意的才能去做好，这是没有办法，本质上的差距。

——也的确是这样啊，真的不是一、两个人的努力就可以完成的。

董轩■我们也许可以带动一些力量，但是想真正形成氛围的话，还是比较有难度！

——那么董轩自己有没有想过朝其它类型游戏发展呢？

董轩■我以前是打CS的，后来转到KOF上的（笑）。我倒是对SF系列有点兴趣，但还是没有环境，打不起来，而且日本人的SF真的是太厉害了！

——去日本的时候没跟他们切磋一下吗？

董轩■不行，看着就觉得已经打不了了！（苦笑）差距太大了！我觉得SF33上海那帮选手已经打得很不错了，但跟他们（日本）一比的话，真是完全没有得打啊，差得很远！

编者评：在采访前后，笔者特意与程龙、董轩两位国家代表选手切磋了数局，真实地感受到了实力上的差距。在反应、心理素质和实战经验上他们真的已经达到了一个相当高的水平。像这样能力的选手相信在日本也不是很多见，但我们一天不解决环境上的窘境，就永远也看不到希望。看来想要提高成绩，还是只能从根源找起。关于对程、董二人的访谈，因为篇幅关系，只放出以上部分，访谈的全部内容都已收录在本期的电击收藏中，欢迎大家观赏！以下为对神采飞扬策划部经理的采访内容。

——李玄，你好。今年中国斗剧取得这么好的成绩，先表示一下恭喜。毕竟这是我们中国人自己的事情。而且神采飞扬的确为这次斗剧做了不少贡献。明年神采飞扬是否还会承办斗剧中国区预选赛？

李玄■神采飞扬一直是很支持玩家去日本或者全国参加各种比赛的，也会定期举办自己专业化的比赛。明年主要还是看斗剧的项目，如果有98UM，SF33之类的，还会举办预选赛的。

——随着中国格斗游戏成绩越来越好，名额是不是可以争取到更多呢？

李玄■争取是可以的，只是说我们现在更希望保证几个高水平的选手去日本。我们现在的发展方向，主要还是VF、TK、SF33这样的游戏，培养专业的玩家通过比赛提高水平，把咱们中国的气势打响！

——好像现在VF，一直还没有我们的名额。这两年是否可以争取到呢？

李玄■名额是可以随时争取的。只是VF5没有海外版，如果有机器的话，我们一定会申请这个名额。

——我听说你们有签约的职业玩家，能不能给大家说明一下呢？



李玄■主要还是看水平吧，我们在KOF这块是有十个人。像激斗07中日KOF十强对抗赛中，前几名的种子选手都是我们的签约选手。如果真的想成为职业玩家，还是要努力提高自己的水平，在重大赛事中取得好成绩。

——职业玩家的收入怎样呢？

李玄■肯定会达到当地的工资水平，其他各方面的待遇和补助也很优厚。同时还会为选手创造更多的比赛机会，并且尽量减轻他们经济负担。

——我觉得神采飞扬为振兴国内的街机产业做出了很大的贡献。如果没有你们的支持，即使我们有水平很高的选手，也可能无缘斗剧，那真是很遗憾的事情！

李玄■我们做生意不光是为了赚钱，更希望把它做成一种文化。毕竟大家都是游戏人，都希望中国的游戏能像日本这样的产业化，像韩国这样的职业化。把中国的游戏事业推向更高峰，我们愿意做出自己的贡献！

——向你们表示感谢！最后一个问题，今后的两年内，你们还会举办其他项目的大规模比赛吗？

李玄■公司将成立一个专门策划比赛的小组。做一些除了像KOF，SF等专业格斗赛事，像鼓王，跳舞机，篮球之类项目，也会做成全国甚至是世界级的比赛。全力把中国的街机水平提高上去！

——好的！感谢你接受我们的采访！

中国电玩榜 最期待 TOP15

尽管如今不论是NDS还是Wii都已经在各自的领域占据了销量第一的位置，不过任天堂社长岩田聪在最近一次采访时表示绝不能够放松下来，毕竟主机大战是长期艰巨而又残酷的。另外从最近的销量表现来看，NDS和Wii似乎有逐渐步入销量瓶颈阶段的可能了。

2007年第21期（统计时间2007年8月31日—2007年9月13日）本期截至统计日期共收到有效选票754张

1位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳



前回1位,本次计票403。

■KONAMI ■2008年第一季度 ■价格未定

当被问到PS3版的MGO是与MGS4同捆发售还是单独发售时，小岛表示MGO将作为MGS4网战模式的一个部分，但最终是否会单独发售目前仍然还没有确定。在被问及MGS4是否会推出XBOX360版本时，制作人今泉健一郎表示KONAMI没有开发360版的计划，不过在停顿了一小会之后，他又补充了一句"目前而言如此"。

2位 PS3 动作冒险 生化危机5



前回3位,本次计票385。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

《生化危机5》的故事设定在初代生化的10年之后（洋馆事件），而之前曾经被众多玩家议论纷纷的游戏的主角身份也终于被正式确定，那就是1代的男主角克里斯·雷德菲尔德！值得注意的是，克里斯肩上的徽章已经从"S.T.A.R.S."变成了"BSAA"，目前还不清楚BSAA是什么组织的缩写。

3位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回2位,本次计票379。

■SQUARE·ENIX ■发售日未定 ■价格未定

《最终幻想13》继承了ATB系统，输入指令来维持战斗的战略性，玩家在操纵中输入指令，动作会呈连锁型发生变化。《最终幻想13》是以ATB作为基础来操作时间轴的新型战斗系统。游戏中只有女主角一人行动的时候，也有几个人一起组队的时候，组队战斗时，会有大量和同伴一起的连锁动作。

4位 X360 第一人称射击 光环3



前回6位,本次计票362。

■微软 ■2007.9.25 ■59.99美元

能量护罩是本作新加入的特殊装备，一旦开启，处在护罩之中的玩家就相当于无敌状态了。不过这类装备在游戏中将会极其稀有。能量防御罩一旦展开只能维持很短的一段时间，而且也不是不能被穿透的，它只能防御部分攻击和爆炸的冲击，但人物和战车都可以自由出入防御罩。

5位 X360 动作冒险 恶魔猎人4



前回5位,本次计票353。

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

新公布的角色克雷多是魔剑教团的团长，其生性严肃，举止公正，剑术和通率力也非常优秀，可以说是一个众望所归的领导者。克雷多也是魔剑教团歌姬基莉亚的哥哥，和基莉亚一样，克雷多也将身为孤儿的尼禄当成是家庭中的一分子看待，经常因为尼禄自做主张的行为而感到头疼。

6位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

■CAPCOM ■2007.11.15 ■价格未定

系列正统新作《生化危机4》虽然也提到过伞公司的崩溃，但是对于该公司的许多情况，还有许多未解之谜。现在，隐藏在历史阴暗面的故事将逐渐展开。

前回7位 本次计票 337



7位 PS3 动作冒险 横行霸道4

■ROCKSTARS ■2008年第一季度 ■59.99美元

据悉，"手机"这个装备在本作中将有非常重要的作用，你不但会收到各种各样人的来电，也可以主动与他们通话以推动多重任务的发展。

前回4位 本次计票 326



8位 PS3 动作过关 真·三国无双5

■KOEI ■2007.11.22 ■7200日元

系列制作人森中隆表示这次的《真·三国无双5》将主要体现"一骑当千的爽快感"、"究极的动作"和"究极的战场"三大主要要素。

前回8位 本次计票 318



9位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

■NBGI ■2007.10.23 ■59.99美元

美版发售日为2007年10月23日，普通版售价59.99美元，附带专用控制器的限定版售价是149.99美元。日版则将在随后的11月1日上市，价格为7800日元。

前回11位 本次计票 308



10位 PSP 角色扮演 核心危机 最终幻想7

■SQUARE·ENIX ■2007.9.13 ■6090日元

游戏中将登场的角色包括札克、安杰尔、杰尼西斯、萨菲罗斯等神罗精锐战士，以及当时仍是普通士兵的本传主角克劳德、艾莉丝等人。

前回15位 本次计票 291



11位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2

■SCEA ■发售日预定 ■价格未定

游戏的画面规格被设定在30帧/720p分辨率下，据称用于士兵面部刻画的多边形数目就已接近于前作中某一关所用多边形数目的总和。

前回10位 本次计票 286

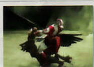


12位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

■SCEA ■2008.3.4 ■价格未定

本作的发售日已经再次确定，就在明年的3月4号，作为索尼旗下的著名动作游戏，希望本作能和它的前辈们一样在PSP上再创辉煌。

前回12位 本次计票 277



13位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■SQUARE·ENIX ■2008年 ■价格未定

虽然上次SE宣布本作将延期发售，不过只透露将在08年内发售，具体日期仍然未知。不过从DQ一贯的"传统"来看，再次延期的可能都是有的。

前回13位 本次计票 254



14位 NDS 动作游戏 忍者外传·龙之剑

■TECMO ■2007.10.1 ■5040日元

本作是一款将充分发挥NDS独特触控功能的3D动作游戏，游戏的大部分操作都可以通过触控笔来轻松完成。玩家将在游戏中扮演主人公龙隼。

新上榜 本次计票 232



15位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

前作中的季节和时间系统大大完善，且气候系统和生态变得更为复杂。自定义角色外形除了相貌之外增加多种体型选择，增加4种全新武器。

前回14位 本次计票 229



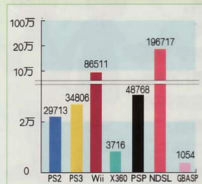
PS2上的《战国无双2·猛将传》这期移师到流行榜上了，本期新上榜的作品是NDS上的《忍者外传·龙之剑》。"忍者外传"是FC上非常经典的一款动作游戏，后来的360版表现也不错，期代着最新的系列作品能够再次给我们带来新的惊喜。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期上榜的游戏分别是PS2上的《战国无双2·猛将传》和NDS上的《最终幻想水晶编年史·命运之轮》。这次的"猛将传"中新增要素还是比较多的，比如葛拉夏的原创剧情实在是非常恶搞，不过佣兵模式感觉诚意不够。这个游戏比较扯的一点就是，不管你玩的是Z版还是D版，由于采用的是双层DVD，这就导致了许多型号比较老一些的机子挑盘甚至根本读不出来。《最终幻想水晶编年史·命运之轮》也不错，特别推荐有联机条件的朋友玩本作。

排名	游戏	信息	计票
1	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:406
2	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:379
3	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:368
4	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:363
5	战国无双2·猛将传	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元	计票:341
6	超级机器人大战OG	■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:337
7	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:320
8	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:309
9	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:291
10	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:285
11	SD高达G世纪·交叉火力	■NDS ■NBGI ■战略模拟 ■2007.8.9 ■5040日元	计票:266
12	古墓丽影10周年纪念版	■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:253
13	最终幻想水晶编年史·命运之轮	■NDS ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2007.8.23 ■5040日元	计票:241
14	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元	计票:238
15	最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.8.9 ■6800日元	计票:227

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这期日本市场各大主机销量基本上都是呈下降趋势，例如由于《大众高尔夫5》的发售热潮淡去，PS3的硬件销量最近一直在回落。不过最明显的还是任氏的主机，不论是家用机的Wii还是掌机的NDS，这期在销量上都有极为明显的下降。据相关统计表明，这次的硬件销量刷新了2007年日本硬件市场的销量最低记录，随着NDS的大量普及，市场也开始逐渐趋于饱和。（本期统计时间2007.8.20-2007.9.2）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.9.2-2007.9.8

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	勒颈	MIDWAY	2007.9.5	动作游戏	59.99美元
2位	X360	荣誉勋章·空降师	EA	2007.9.4	第一人称射击	59.99美元
3位	Wii	银河战士3·堕落	任天堂	2007.8.27	第一人称射击	49.99美元
4位	X360	生化奇兵	2K GAMES	2007.8.21	第一人称射击	59.99美元
5位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19	体育竞技	29.99美元
6位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
7位	X360	美式橄榄球大联盟08	EA	2007.8.14	体育竞技	59.99美元
8位	PS3	龙穴	SCEA	2007.8.30	动作游戏	59.99美元
9位	Wii	马里奥聚会8	任天堂	2007.5.29	其他	49.99美元
10位	X360	老虎伍兹职业巡回赛08	EA	2007.8.28	体育竞技	59.99美元

【榜评】这期的美国游戏排行榜方面，基本上被360和Wii占据了，这两大平台的上榜作品数量分别是5款和4款，PS3上的《龙穴》也终于突破重围，杀入了前十。榜首是"发哥"的《勒颈》，说实话本作的人气更多还是来源于王晶和发哥的名气，游戏本身的素质比较一般，让人失望。《银河战士3·堕落》的成绩也颇为不错，目前在美国地区的总销量已经达到了43.5万份，FPS游戏在欧美地区果然比在日本受欢迎得多。


↑360上的《勒颈》，是一款名气要高于游戏质量本身的作品。

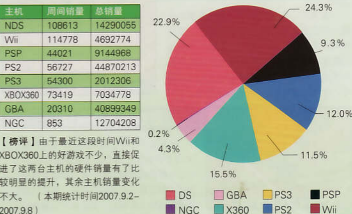
日本家用机软件双周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.8.20-2007.9.2

排名	机种	游戏	信息	销量
1位	NDS	最终幻想水晶编年史 命运之轮	■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2007.8.23 ■5140日元	销量 258981
2位	PS2	战国无双2 猛将传	■光荣 ■动作过关 ■2007.8.23 ■4280日元	销量 237152
3位	Wii	马里奥聚会8	■任天堂 ■其他 ■2007.7.26 ■5800日元	销量 88700
4位	PS3	剑刃风暴 百年战争	■KOEI ■战略模拟 ■2007.8.30 ■7329日元	销量 59586
5位	NDS	逆转裁判3（廉价版）	■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.8.23 ■3129日元	销量 59475
6位	PS2	银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	■NBGI ■动作游戏 ■2007.8.30 ■7140日元	销量 57655
7位	NDS	加油 我的家务日记本	■任天堂 ■其他 ■2007.7.12 ■3800日元	销量 44531
8位	NDS	海贼王 Gear Spirit	■NBGI ■格斗游戏 ■2007.8.30 ■5040日元	销量 41619
9位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 36157
10位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 35723

【榜评】这次新上榜的游戏数量比较多，夺得第一的是NDS上的《最终幻想水晶编年史 命运之轮》，应该说这部游戏的素质还是不错的，特别是多人联机模式继承了GC版前作的魅力，一起联机玩还是非常有意思的。不过本作首周18万多份的销量并不尽如人意，估计最终销量顶多也就在五十万份了。PS2上的《战国无双2 猛将传》紧随其后，与1代猛将传的销量基本持平。

【美国硬件周间销量统计】



主机	周间销量	总销量
NDS	108613	14290055
Wii	114778	4692774
PSP	44021	9144968
PS2	56727	44870213
PS3	54300	2012306
XBOX360	73419	7034778
GBA	20310	40899349
NGC	853	12704208

【榜评】由于最近这段时间Wii和XBOX360上的好游戏不少，直接促进了这两台主机的硬件销量有了比较明显的提升，其余主机销量变化不大。（本期统计时间2007.9.2-2007.9.8）

新锐LEVEL5新作2连发!!『足球RPG』&『雷顿教授』续作情报解禁!!

level-5近来可说是风光无限，《勇者斗恶龙9》的开发就已在nds上掀起一阵风暴，本次又一口气再出两款重量级作品，本来level-5是靠索尼起家的，但现在nds的大好形势逼得level-5只好将主要精力放在nds上，那psp就……话说回来level-5出的游戏都挺适合其开发平台的。





Level-5公司日前在东京召开的新闻发布会上除了公布《雷顿教授》的续作外，还公开了一款令人意外的作品——《Inazuma Eleven》（闪电十一人）。从名字上就可以听出，这是一款足球游戏，但是与一般足球游戏不同的是，这是一款足球RPG，毕竟制作RPG是Level-5的老本行，这次以足球游戏为题材，自然会带来很多全新理念。 □文/龙马

足球游戏又添一员猛将!!

NDS	本刊译名：闪电十一人			CERO
	Level-5	价格未定	今年冬季预定	
育成类足球RPG	卡带	日版	对应通信作战	记忆卡容量未定

可能是《雷顿教授：不可思议的小镇》高达67万的销量把Level-5乐坏了，这个看起来有些另类的游戏居然如此受玩家追捧，Level-5尝了甜头又出新招，这次他们把矛头对准了足球游戏，他们想做的竟然是一款收集育成的足球RPG游戏。《Inazuma Eleven》是一款校园足球游戏，玩家要率领中学的足球部与其他学校比赛，以取得好的名次。游戏加入的很多RPG成分，在平时需要像RPG一样四处触发事件、吸纳队员、培育球员等，游戏将有1000名以上的选手可供挑选。比赛时需要通过触控笔操作，此外游戏支持无线通信机能，可以和朋友一起游戏，看起来是挺另类的。



① RPG要素随处可见

足球RPG！谁叫生他的妈是Level-5呢。在Level-5手中什么类型的游戏都能做出RPG的味来，没事你在游戏中的校园和城市里溜达溜达都能触发一系列事件，你说我招谁惹谁了我，我不就是随便逛逛吗？

② 触控笔简单操纵

比赛中，你可以对球队进行全面的控制。游戏全部采用触控笔进行操作，要让你的队员前进，就要画出一个箭头指引他们最佳的前进方向，要传球，只要点击目标球员。要射门，只要点击对方的球门即可。全程触控笔足见Level-5的功力。





③ 足球小子必杀技

《闪电十一人》继续Level-5的另类，在NDS上要想做出真实的足球游戏那是自讨苦吃，日野晃博很明白这一点，所以本作加入了如同少林足球一般的华丽必杀，你可以很酷地把球射进对方的球门，甚至还可以射穿过去。

STORY

雷门中学弱小的足球队队长圆堂守。由于总是在比赛中失败，该队的士气非常低落。有一天，在少年足坛中名扬天下的王牌射手豪炎寺修转校到了雷门中学。碰巧，赢得上一次国家杯的帝国中学发出了邀请函，圆堂守说服王牌射门手转校生加入球队，再次走上赛场。



寻找各路高手组成梦幻战队!!

本作有一个完整的冒险模式，比赛发生在学校和镇上。在镇上探索的时候，一个主要的目的就是挖掘新球员，将他们招入球队。游戏中将会有超过1000名的球员可以招募，每个人都有不同的技能。当然，有些很强的球员很难招募到，有些球员甚至要在特定时间前往特定地点才能碰到，否则将会永远错过把他们招入球队的机会。游戏主要在下画面进行的，采用了斜45度俯视视点，与此同时，屏幕还会显示一些激动人心的时刻的特写，例如射门时刻。如果你玩过十几年前红白机上的那款《足球小将》，相信就会明白这种画面特写的乐趣了。本作还支持无线对战，玩家可以与朋友进行比赛，并且还可以交换收集到的球员。



↓游戏采用了斜45度俯视视点，指令战斗的激烈时刻和射门时刻屏幕就会出现特写，各个人物的必杀技与画面表现看起来很有魄力。



闪电般的一击，尽显脚下功夫。

拿出你的看家本领。



↑从画面上我们可以看到角色的状态，看那气槽，那不就是RPG里的东西吗？



火焰旋风踢!

豪炎寺修最为得意的必杀技，就像龙卷风一般，身体疾速地旋转，最后火焰缠身，既能防御又可进攻，就在火神的庇护下直冲向对方的球门吧。

→发动必杀的瞬间，足下也是烈火熊熊燃烧。



→豪炎寺修已与火焰化成了一体，勇猛无畏的呈一直线进攻。

火焰旋风球直线射向球门!

神之手防御

我们的雷门中学足球队队长圆堂守，最擅长的就是防守，他的必杀就是"神之手防御"，一经发动，球门前将出现一个巨大的"神之手"，对方的进攻都会无功而返。有此独门绝技，着实安心不少。





↑哇！好大的一只手啊！比守门员身体大N倍，轻松地将进攻拒之门外。

金刚巨人墙

看他的个头你能想像这是一个高中生吗？他的必杀技就是他的身体，发动"金刚巨人墙"后他的身形更显威猛，和圆堂守的"神之手防御"有异曲同工之妙，对方球员见了恐怕连球都不要就逃命了，没有人能和这个巨人正面交锋！这座绿茵场上的大山我们一定要好好利用。



雷门高中的无敌巨无霸!!

幻影分身术

英俊潇洒的风丸来了！风丸有着风一般的速度，其敏捷性超乎常人，在进攻中以超高速左右晃动幻化出数个分身，让对手眼花缭乱，正当对手手足无措之时，风丸带球直闯敌方禁区。

疾风的速度，幻影的分身。





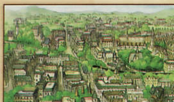
↑一眨眼之间，风丸一个变三个，这样一来谁能分清他的真身？乘对方混乱之际，风丸已快速地带球而过。

真正的球场就是战场!!

在球场交锋上Level-5的触控笔操纵做得不错。在球场上与对手球员近距离接触的时候，就会进入指令战斗。这个时候，画面下方的屏幕中会出现选项，选择防守，就有阻断、滑铲等动作可选；选择进攻，就有躲避或跳跃可选。射门也是使用了这种指令系统，某些射门机会下会有头球、群射等选项。

《少林足球》里的各种绝技看起来赏心悦目，把球踢到这份上已不光是球艺的较量了，但很多不喜欢足球的人也很爱看这个电影，这就是关键，游戏也是如此，你说真正的足球迷会满足掌机那点机能提供的东西吗？Level-5非常聪明，《闪电十一人》可说是大众化的风格，卡通的造型就非常可爱，加以全程触控笔直接操纵，大量华丽的必杀技，大魄力的特写画面，球场上的较量在Level-5手中硬是做成了战场的感觉，有点像格斗游戏（笑）。不知有没有角色的必杀技是锤子斧子机关枪一起上的，要有那就真是太刺激了。《少林足球》里星爷被打得晕头转向、血流满面，说"这哪儿是踢球啊，简直就是打仗。"，然后教练吴孟达说"真正的踢球就是打仗。"



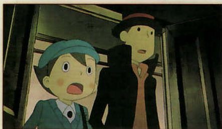



レイトン教授と 悪魔の箱

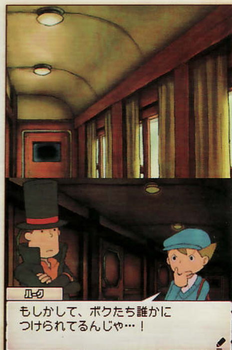
《雷顿教授与恶魔之箱》是NDS人气游戏《雷顿教授与不可思议的小镇》的续作，当初初代发售时Level-5还为它专门开了一个发表会，当时还怀疑为这样一个原创游戏开个发表会是否有些小题大做，不过第一作《雷顿教授和不可思议的城镇》居然卖得不错，截至7月已卖了60多万份。 □文/龙马

NDS	本刊译名：雷顿教授和恶魔之箱			CERO
	level-5	4800日元	11月29日	
解谜冒险	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

真相只有一个……电影级别的解谜冒险游戏!!



LEVEL-5于8月29日在日本东京举办“LEVEL-5 VISION 2007”发表会，会中发表了NDS益智冒险游戏《雷顿教授与恶魔之箱》的详情。LEVEL-5公司还宣布新作将会在东京游戏展2007中展出。《雷顿教授与恶魔之箱》同时也是《雷顿教授》系列的第二部作品。游戏的故事发生在伦敦，这里流传着一则恐怖的传言，说是有一个“恶魔之箱”存在于人世间，无论何人只要是打开箱子就必死无疑。为了解明事件的真相，雷顿教授与助手少年卢克前往事发地。



我们的老朋友，依然在这里!!

和我们一起解谜的主人公当然还是雷顿教授和少年卢克了，这一对绝佳的搭档在伦敦的生活被一封来信所打破了，他们将踏上未知的旅程去解开幕后的真相。

雷顿教授 (声优:大泉 洋)



雷顿教授作为一个著名的考古学家，在伦敦享有很高的名气，除了考古之外，他还对世间的一切谜团都抱有浓厚的兴趣，本作声优未变，依旧是活跃于各界的大泉洋。



少年卢克 (声优:堀北真希)



自称是雷顿的弟子，勇于挑战高难度谜团的少年，卢克头脑非常聪明，具有敏锐的洞察力，另外他还有和动物说话的特殊能力，声优未变，依旧是高人气的堀北真希。

幕后的谜团监督

与前作一样，《雷顿教授与恶魔之盒》也是由多湖辉先生担任监修，畅销益智问答著作《头脑体操》的作者多湖辉教授在业界很有名气，这次将专门为本作创作大量的谜题。本作还采用了容量加倍的ROM，大幅扩充游戏中所收录的谜题、故事、动画……等内容。



真真假假去伪存真解谜团，

一切从一封信开始!

故事是从一封信开始的，有一天，一封信送到了雷顿教授的家里，那是雷顿的友人兼老师——修雷达博士的来信。信中博士说找到了一个叫“恶魔之箱”的谜之秘宝，但是感觉自己身处险境……雷顿教授非常担心遂决定去找博士弄清楚事情的来胧去脉。这次的故事将是围绕着“恶魔之箱”的冒险之旅。



↑最初我和雷顿教授并不相信那样的传闻，直到那封信的到来……

谜一般的秘宝!!





无故身亡的雷顿之师。

Dear Layton

——我毕生都在追求一样东西，那是传说中的秘宝，在历经千辛万苦后，我终于找到了这一宝物，它叫“恶魔之箱”。本来我想再好好调查一番再打开箱子，但最终没能抵抗住诱惑……如果我有什么不测的话，接下来的事就交给你了。

安多鲁·修雷达博士

雷顿教授的友人，同时也是其考古学的老师，是一位受人尊敬的老绅士，平时行事很低调，但和雷顿教授一样都是为了解开谜之事物可以不要命的人。这次的“恶魔之箱”是老博士找寻了多年的秘宝，结果却发生了意想不到的事情。

修雷达博士之死!

雷顿教授和卢克一路风尘来到了修雷达博士的住所，然而，当他们到达的时候，等着他们的是修雷达博士的尸体！这到底是谁干的？难道真是受了“恶魔之箱”的诅咒？博士留下的唯一线索就是一张“蒙雷特利急行”号的车票。这个仅有的线索又意味着什么？





↑→还没有过上几天安稳日子，巨大的谜团就如同迷雾一般又将两人罩在其中。



从伦敦远道而来，著名的辣手警探。

切尔密警官

来到修雷达博士被害现场的刑警。在前作之中也有登场，但好像对雷顿教授的事并不了解。至于为什么，你玩过前作就知道了。他的出现对案件有什么帮助吗？搭上同一列车的他，会成为雷顿教授的得力帮手吗？



切尔密的部下，战战兢兢的助手。

得力助手巴顿

切尔密的助手，行事风格兢兢业业，虽然样子有点显老，其实还是一个27岁的大男孩。因为切尔密的态度非常严肃，所以巴顿时常提心吊胆的。为了追查事件的真相，与切尔密一起乘坐上了豪华列车“蒙雷特利急行”号。

列车之中，暗藏着杀机。



←手上就是博士用过的列车票，这就是唯一的线索。

↑这堆碎片又是一个谜。

伦敦的大街上也尽是谜团

在伦敦的大街上有很多行人，还有很多可疑的地方，这其中也蕴藏着许多不为人知的秘密，就看你能发现并破解多少了。这样看来不光是在列车里，本作在各种各样的地方都有探索的对象，这就是雷顿生活的谜之世界。





←在街上行走的路人甲，说不定能从他口中得知新的线索或又一个谜。

平凡处见玄机。

→不管三七二十一先把可疑之处给我狂搜一通，什么，没线索？继续搜！

火眼金睛洞若观火真神探。

万众期待的Level-5一线NDS大作

——社长日野晃博大曝料



■日野晃博氏 株式会社Level-5代表取缔役社长

自从Level-5成立以来可说是一帆风顺啊，不但在PS平台上颇有斩获，在NDS上也时有佳作，Level-5公司于8月29日在东京召开新闻发布会，公布了将会在今年冬季推出的两款NDS新作，分别是《雷顿教授与恶魔之箱》和全新感觉的足球RPG《Inazuma Eleven》。我们主要就这两作NDS游戏采访了Level-5社长日野晃博。

动画、谜题、游戏时间……全面提升！

——8月29日的发表会上您公布了《雷顿教授与恶魔之箱》，我个人也是非常期待这款游戏的呢。

日野晃博（以下简称日野）■那真是太荣幸了。

——《恶魔之箱》比前作《不可思议的小镇》进化很大啊。

日野■对，有了多方面的进化，光是ROM的容量就是前作的两倍。

——啊，容量翻番啊？也就是说，动画和故事的剧情、场景……

日野■不错，都将有大幅的提升（笑）。

——关于本作的剧情，很有电影的感觉。

日野■这次我们的制作目标就是瞄准了"解谜时间×电影表现"，比前作大器很多，故事的背景和分支规模都有提高，确实有电影的感觉，我们想表达的主题也在宏大的剧情中。

——原来如此，那么，这次的舞台……？

日野■是类似豪华游轮一般的豪华快速列车，只有有钱人坐得起的那种。以这个列车为主场所，你可以在很多地方下车，随着旅程的继续，会出现很多的谜团等待你去解开。

——原来事件的发生不光是在列车之中，在停车时也会发生很多事情啊。

日野■前半部分主要是围绕列车展开，我们还准备了在游戏中期的舞台还有后期舞台，可以看成是分成了三大部分。

——那么本作的主人公还是雷顿教授与少年卢克吗？

日野■是的，我认为这两人是绝佳的搭档。

——那雷顿教授和卢克是为何开始解谜之旅的？

日野■故事一开始，雷顿教授收到了恩师修雷达的一封来信，内容是这样的"长年追寻的'恶魔之箱'终于让我找到了，虽然传闻打开这个箱子就会死，但我还是抵抗不了诱惑打开了，如果我有何不测，接下来就靠你了。"

——原来是这样，有个"恶魔之箱"的谜题啊，博士死的时候留下了一张车票是吗？这是唯一的线索吗？

日野■对，但是光知道是豪华列车的车票，并不知道博士的目的地是哪儿啊。这张车票就是一团谜啊，所以我们的主人公才要踏上旅程，去解开博士生前的去向。我们这次出的谜题很多都与故事合拍的，并不是信手拈来。

——太厉害了。

日野■和前作的方法不同，我们这次在制作故事的时候，就充分征求多湖先生的意见，让游戏的解谜流程与故事的发展更好地配合。基本上主要的谜题都是与剧情密切相关的，让大家感觉这样去解谜很正常，符合逻辑。

——是啊，我也觉得前作在解谜上有点配不上剧情。

日野■确实，我也收到过类似的反馈，前作的解谜是有些游离于故事之外的。所以这次我们特别注意这一点，在制作《雷顿教授与恶魔之箱》的一开始，我们就与游戏的谜题监修多湖教授展开了紧密的合作。多湖教授也知道前作与他的谜题不是很合拍，还打电话给我们说"你们在剧情上多下点工夫嘛。"（笑）。

——您越说下去我就禁不住手痒了呢，真是让人期待啊。

日野■剧情也好，谜题也好，都有大幅度的提升，舞台也更加广阔了，我们就是想让大家有一次难忘的冒险解谜之旅。比起前作流程也长了，谜题的难度也稍微高了一点。

——放心吧，前作我就解开了所有的谜题，这次我想也会全部解开的。

因为是Level-5，所以能制作足球RPG

——除了《雷顿教授与恶魔之箱》之外，还发表了一个游戏《Inazuma Eleven》，Level-5制作足球RPG，真是难以想像啊。

日野■其实我都没想到会做这样的游戏，我很喜欢足球游戏，也梦想着有一天出这么一款，没想到还真就让我们做出来了。

——真是让人感到意外。

日野■关于足球的游戏我有很多，但大多买是买了，却没多少时间去动。

——明白，我明白您也不好受（笑）。

日野■我就是那么喜欢足球啊，一直想做做看，也是机缘巧合，当时我去注册《雷顿教授与恶魔之箱》的商标时，突然想到了"Inazuma Eleven"这个关键词，就拿这名儿做足球游戏吧，我当时是这么想的，本来我的律师还担心可能有先例，无法获得批准，没想到奇迹般地居然申请成功了。哈哈，想起来也是有趣得紧啊。

——请等一下，也就是说不是从游戏企划开始，而只是从一个名字开始的？

日野■就是从一个名字开始的。

——嘿~（笑）。

日野■但我觉得有个好的名字是非常重要的，有了"Inazuma Eleven"这个名字，我想做出和《少林足球》一样，能够使出很多必杀的足球游戏。

——喔，看来您想加入的要素还真多啊，有必杀技的足球RPG玩起来会是什么感觉啊？真想知道。

日野■《胜利十一人》有《胜利十一人》的乐趣，我的《闪电十一人》也有《闪电十一人》的乐趣，玩家可以各取所好嘛，我们只是想做出一些不同的东西，让玩家特别是对足球不是特别了解的玩家多一份选择。当然我们也很重视足球的实际操作，还是很讲究技巧的。我觉得这也算是集大成的作品吧。因为我们习惯了做RPG类游戏，所以也想发挥出自身的长处，这样一来也把足球游戏的领域扩展了不是吗？（笑）。

——是这样吗？接下来我想问一下游戏的系统，感觉这游戏即使是对足球不十分了解的人也能轻松游玩呢。用触摸笔操纵非常直观。

日野■我想正因为有了触摸笔才能做出这样的游戏。这和一般的足球游戏不尽相同，你自己培养角色，不断地使他参战，这样你对你培养的角色感情也越来越深了，即使是门外汉也能当收集育成类RPG来娱乐。

——既然说有收集育成要素，那选手有多少人呢？

日野■出场人物目前定为1000人以上。但最初其实是只有11人，随着故事的进行不少人相继离开了，为了补充新队友，你可以从别的部门，或者是校园等很多地方找到新人，由你来选择自己的队员,最终形成自己的11人足球队。

——就是说根据玩家的不同，可以组成完全不一样的球队啊。那么队员的培育养成呢？

日野■既然有RPG要素，那当然是可以培养球员的了，你如果喜欢某一球员的话，可以不断地让他参加比赛，赛得多了那能力提高也快。

——那选手的交换也是可能的吗？

日野■那是当然。交换是有条件的，比方说用自己发现的超稀有选手和对手的强力选手交换。

——还有非同一般的选手吗？

日野■在校园里，在夕阳下，只出现短暂一瞬的神龙一现选手不是非常有趣嘛（笑）？说到这儿玩家在游戏时也切记不要太贪图快速通关，我前面就说过，这是一款RPG要素的足球游戏，所以啊你不光是要练习球技，还要不时地到处走走看看，在我们的游戏中逛街也是有学问的。高手的藏身之所有些是很搞笑的，你要运气好的话可以拉他加入，但有时一旦错过了就再没有机会了。

——太厉害了，可以自由组合特色队伍，还可以寻找、交换球员……

日野■我就是想做这么一款有趣的足球游戏，希望《Inazuma Eleven》能为更多的人所喜爱。这个《Inazuma Eleven》和《雷顿教授与恶魔之箱》一样，都属于有些另类的游戏，能如《雷顿教授》系列一样受大家欢迎我就很高兴了。

——这两者都是十分个性的游戏，这也就是Level-5的风格啊。我本身作为Level-5的Fans，看到贵社出这样的游戏是很高兴的。

日野■非常感谢，玩家的肯定是我们的荣幸。

女战神展巾帼风采，持天剑诛世界邪恶！

作为PS3上最早公布的游戏，《天剑》由于其大气的场景、爽快的战斗，以及漂亮的画面受到玩家们较高的关注。不论是场景设定还是熟悉的QTE系统，都很容易让人联想起PS2时代由SCEA制作的《战神》。《战神》系列的高素质为它在玩家之中赢得了很好的口碑，因此在诸多方面与《战神》有着相似之处的《天剑》，自然而然就成了焦点。前不久日本媒体对负责《天剑》开发的Tam Antoniades的采访中，他们透露《天剑》拥有一个波澜壮阔的宏大故事，并计划以三部曲的形式推出，目前的工作完成进度是第二部的故事制作已经基本接近尾声。 □文/北斗



复仇路上寻找人生的真谛……杀戮之旅中探索真实的自我。

《天剑》讲述的是一个关于复仇、勇气以及自我发现的传奇故事。在守护天剑的一族人之中，从很久很久以前就流传着这么一个预言：他们某一个领袖的儿子，将会是非常了不起的人物，他将会带领所有族人去往美好的天堂，族人们一直憧憬着这一天的到来。因此，当这一届的领袖生下来的不是儿子，而是女儿Nariko的时候，那个预言似乎无法得以实现了，至少大家都是这么认为的……

虽然因为不是男孩而没有得到族人的重视，Nariko仍然在大家的关怀下过着幸福的生活。直到某一天杀戮降临了这个平静的部落，波坦王率领大军将族人几乎杀戮殆尽，为了复仇，侥幸生存下来的Nariko拿起了被族人们世代守护着的天剑。天剑的威力无与伦比，要想完成复仇就必须借助它的力量，然而每一次挥动天剑的同时也在燃烧着Nariko的生命，这就是使用天剑的代价。在复仇的过程中，Nariko将会发现复仇得不到任何东西，相反，只会带来更多的伤害；更为重要的是，她将意识到自己来到这个世界的真正意义和价值所在。只有到了那个时候，Nariko才能成为天剑真正的主人，而不是它的奴隶，只有这样才能改变她不幸的一生，最终完成她的使命。



←游戏中女主角Nariko的许多动作都有明显的东方风格。



←貌似无论在什么动作游戏中，这种大个敌人都是必备的。



←这个场景让人联想到中国古代的建筑风格。

HEAVENLY SWORD

PS3	本刊译名：天剑			
	SCEA	59.99美元	2007.9.12	TEEN
动作冒险	蓝光	美版	1人	记忆容量未知



↑与克里托斯战斗时的粗野不同，Nariko战斗时的身姿更具东方武术的美感。例如上图中的情形，让人联想起了优美的舞蹈。

东西方文化交汇之作，融合美感与畅快的战斗。

从《天剑》的游戏画面以及敌我双方造型来看，本作都有着非常明显的东方风格，特别是服饰、建筑以及打斗动作等等，都让我们感受到了熟悉的气息。不过从游戏原本的设定图来看，还是有着比较浓重的欧美要素的，例如战斗时的狂野感，总是透露出《战神》的影子来。可以说，本作是东方文化背景与西方文化的一种融合，有一种另类的美感。游戏中可破坏的场景也很多，部分场景还有连锁损坏的要素。

而说到本作的宣传，还有一个小故事，那就是在美剧《超能英雄》（Heroes）的某一集中，就有一个主角在家里用PS3玩《天剑》的镜头……

动作效果真实流畅

如今已经有越来越多的游戏开始应用动作捕捉技术来进行游戏中角色动作等方面的建模了，不过《天剑》的开发小组在这方面投入了比其他游戏更多的精力。通过对演员全身进行动作捕捉，利用无线麦克风收集大量配音演员的声音，通过数以百计的光源反射器以及红外线动作捕捉镜头，众多成熟的动作捕捉技术的引用，使得本作无论是在人物的建模还是战斗时的身体动作等方面都显得格外细致与逼真。制作小组也对这一点抱有极为强烈的自信。

身法如飞鸟灵动 穿梭于敌群 攻击犀利无情



←这个铺满了整齐石块的大型场地比较像是中国古代的习武场所，只不过现在上面正进行着的却并不是通常习武场上的武艺切磋，而是真正的生死搏杀。

特色鲜明的战斗系统，在战场上自由更换武器。



自由式的战斗系统可以说是《天剑》的一大特色，虽然名为《天剑》而且游戏中最强的武器也的确就是“天剑”，但实际上除了天剑之外开发者还为玩家们提供了不少个性十足且同样有着重要实战地位的武器。玩家可以在游戏中任意切换各种武器，每一种武器的攻击动作以及连续技都不相同，通过这些风格迥异的武器，玩家可以欣赏到一场绚丽的战斗表演。

另外，也是非常重要的一点，在《天剑》中，当玩家与一些BOSS级的对手战斗的时候，将和《战神》中一样在特定的条件下出现专门的按键组合提示，玩家需要适时正确地完成相应按键输入。



←游戏中敌人数量众多，特别是这种杂鱼敌人，虽然单体攻击力不大，但一大群杂鱼围上来也需小心应付。

用双刃挥舞出收割生命之轮——任何敌人都无法跨越的死亡禁区



←女主角手持用绳索连接起来的双刃进行挥舞的英姿，如同女版的克里托斯在挥舞雅典娜之刃。

面对蜂拥的敌人 尽显你无畏之勇气



凡人无法掌控的天堂之剑——燃烧生命方能驾驭

既然游戏名为“天剑”，由此也可以看出它在游戏中的地位。由主角Nariko一族世代守护的天剑是由天上的众神打造而成，如果凡人去拿它的话，就会因为激怒众神而被吞噬掉性命。Nariko之所以敢使用这把双刃之剑，是为了向杀害自己父亲以及族人的敌人而以牺牲自己的生命力为代价去使用的。天剑可以变化出三种不同的形态：操作灵活的双刃、可大面积攻击的链刃，以及拥有高伤害一击必杀的大剑。


——发动大范围的攻击技


←本作对应PS3手柄的六轴功能，例如当你捡起东西投向敌人时，可以用六轴来确定角度。

在游戏初期，Nariko在使用天剑时，她的生命值会不断地减少，所以在初期战斗时要特别注意这方面的平衡。不过到了游戏后期，当她觉醒并真正成为天剑的主人之后就完全不用担心这一点了。而在剧情一开始，血洗Nariko所在部族的敌人名字也已经确定，他叫“King Botham”，负责这个角色动作捕捉的演员是《魔戒》中饰演咕鲁的安迪萨奇斯担当，这一点也颇为值得我们去期待。在设定中，King Botham是一个杀戮成性的暴君，但其是否是最终BOSS目前还没有明确，如果真如开发人员所说的那样，准备把《天剑》制作成三部曲的话，那么他即便是以本作最终BOSS的身份登场，相信也只会是整个黑暗世界所展露出来的冰山一角而已。

借助众神的力量 让古老的预言成真



→负责本作开发的Ninja Theory公司表示，Cell的庞大处理能力使得许多高阶的特效、涡流卷动的布和头发，以及眩光效果成为可能。

负责开发《天剑》的是索尼欧洲分部SCEE旗下的Ninja Theory，该公司以前的名称叫做“Just Add Monsters”，其和曾经开发过XBOX专用游戏“Kung Fu Chaos”是同一团队。其实《天剑》原本是准备为微软的XBOX360开发的游戏，不过后来由于索尼入股了该制作公司，使得《天剑》成为了PS3的独占游戏。由此可见各硬件厂商之间明里暗里的刀光剑影其实远不是我们通常所看到的“和平”。不过，至少对于PS3 的玩家而言，《天剑》是一个值得期待的作品。

在广阔的青之星上
正在悄然地发生着异变
王国之间的军事力量
逐渐倾斜
水晶的光芒中染上了迷惑
青年的命运
在混乱的时势之中
被无情地挟裹……

FINAL FANTASY IV

NDS	本刊译名：最终幻想Ⅳ			CERO 审查予定
	SQUARE ENIX	价格未定	2007年冬	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

爱、友情与宿命之诗

《最终幻想Ⅳ（Final FantasyⅣ，简称FF4）》是SQUARE（现SQUARE ENIX）公司于1991年推出的RPG游戏，是《最终幻想（FF）》系列的正统作品。在整个FF系列之中，这款作品以深入刻画人物内心纠结，表现人物之间复杂而微妙的相互关系，构筑出充满浪漫色彩的情节见长，是“剧情派FF”的代表作之一。从SFC上的第一版开始，本作经历了多次移植与复刻，曾经先后登陆PS、WSC及GBA等多种家用台式游戏机以及掌上游戏机，复刻版的数量在整个FF系列中也是数一数二的。此次的NDS版《最终幻想Ⅳ》延续了《最终幻想Ⅲ》重新制作的路线，游戏中的场景和人物全都用3D绘图进行了重新诠释，变成了名符其实的全新作品。在本期中，我们将公布一些本作的最新情报。

漩涡之中的意志

《最终幻想Ⅳ》的世界是在一颗名为“青之星”的星球上发生的。青之星有两颗被称作“月”的卫星，其中一颗是荒芜的无人世界，而另一颗上居住着被称为“月之民”的种族。青之星上总共存在着六个国家，其中最强大的就是军事国家巴隆（バロン）。本作的主人公塞西尔就是一位侍奉巴隆王家的年轻人。身为暗黑骑士的塞西尔奉国王之命前去夺取用强大力量支持着世界的“水晶”，但内心深处却对国王这种罔顾人命的指令感到深深的疑问。于是，塞西尔作出了反抗的决定……本作的故事就是以此为契机展开的。本期中介绍的人物就是塞西尔以及陪伴在他身边的友人们。



—被卷入黑暗命运中的塞西尔为了贯彻自己的信念而走上反抗之路

罗莎·法雷尔
Rosa Farrel
慈爱的女性

生于巴隆王国的贵族家庭，是塞西尔和凯因的童年玩伴。具有善良而温柔的心灵，经常使用白魔道士的力量治愈他人的伤痛。

NDS版《最终幻想Ⅳ》的开发工作仍然由MATRIX公司负责，SFC版的原班人马和NDS版《最终幻想Ⅲ》的开发组都在开发中进行了协助。游戏的总制作人是《最终幻想Ⅳ》剧本的创作者时田贵司，著名动画制作人金田伊功担任总设计师兼分镜制作。除了利用3D构图对世界观进行全新构筑之外，开发组还准备在本作中加入全新的章节。

塞西尔·哈维 *Cecil Harvey*

背负着沉重黑暗 顽强战斗的主角

年幼时被巴隆王收养，为报恩而成为暗黑骑士效忠王家，现任飞空艇团"赤之翼"队长。在执行任务途中对国王的暴行感到疑惑，于是作出了反叛的决定。



浪漫篇章——以全新面貌诞生。

凯因·海文多 *Cain Highwind*

支持着塞西尔的志同道合的好友

率领巴隆王国精锐部队"龙骑士团"的年轻团长，出生于龙骑士世家，双亲亡故之后被巴隆王抚养长大。与塞西尔共同作为王国的实力派活跃在战场上，是塞西尔的好对手。



↑暗黑剑虽然强大，却是吞噬生命的不祥之力，黑色铠甲发出的灾厄气息被人们所恐惧。



↑身边有值得信任的友人，才有继续战斗下去的勇气。

彻底进化后的游戏表现

《最终幻想Ⅳ》描写了与强敌对峙的信念，以及爱与友情的成长，情节中充满了戏剧性。经过重新制作的NDS版将用什么形式完成对作品的表现，是玩家们普遍关心的问题。目前公开的资料显示，本作除了将人物及场景的造型用3D构图重新绘制之外，在表现的细节上也下足了功夫。曾经在《风之谷的娜乌西卡》等多部宫崎骏动画中担任原画师的动画制作人金田伊功和其制作团队一起为本作重新绘制了影像分镜，原作中的很多重要场面都将以充满电影风格的CG影像形式表现，人物性格将在细致的动作及语言中刻画得更加深入。除了剧情画面以外，本作的地图画面和战斗画面上的细节也都经过了重新设计，地图上的山岳和城池都刻画得非常精细，迷宫内部的建筑构造和装饰也进一步突出了应有的神秘感。不过，尽管是全新的3D绘图，但本作中的地图依旧保留了原来的俯瞰视点，玩家依然可以像原作一样轻松地在世界中展开冒险。



无双的英魂，已经在刀光剑影的





三国无双的画卷
即将以全新面貌归来



成就霸业的梦想，
在辽阔的大地上鼓动；
纵横天下的勇力，
在炽烈的战场中交锋；
在“无双”的信念下，
前进之路用对手的刀剑铺成。
鼎足三分归一统，
已非千秋之梦。
收束乱世的终结之力，
此刻就在手中……

作为第三人称3D动作游戏的代表系列之一，《真·三国无双》如今有着非常稳定的爱好者群体。回顾一下就会发现，光荣公司的这个招牌系列已经拥有了7年的历史。2000年8月3日在PS2上发售的系列首部作品《真·三国无双》是从PS上的3D对战格斗游戏《三国无双》延伸发展而来的作品，“操作一名武将，打倒如潮水一般涌来的敌兵”的主题在当时还是一个相当新鲜的概念。《真·三国无双》刚刚发售时并没有多大的名气，但随着玩家们的口头传播，越来越多的人被这款游戏中展现出来的古战场壮丽风貌和操作武将打倒大批敌人的爽快感所吸引。而且，这款游戏的操作相当简便，初玩者只需要连打按键就能在广阔的战场上往来纵横，这种“大众化”的风范使包括女性在内的很多PS2用户全都走进了《无双》的世界。由于市场反映良好，光荣公司将这款作品系列化，并衍生出很多其它题材的作品，最终形成了一个庞大的《无双》系列，《真·三国无双》则被各方当成了系列的基础。经过多年的经验积累，《真·三国无双》如今已经得到了很大的发展，到PS2版《真·三国无双4》为止，作品中的可使用角色已经从28人增加到了48人，画面表现和平衡调整也有了不小的进步。如今，登陆新世代主机PS3和Xbox360的系列最新作品《真·三国无双5》已经正式公布了发售日，《无双》爱好者们又将迎来全新的战场了。 □文/著子

PS3	本刊译名：真·三国无双5			CERO
	KOEI	7560日元	2007年11月22日	
动作乱舞	BD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

重新描绘战场风貌，充分显示次世代实力。

《无双》系列每一部作品问世时，表现上的变化都是玩家们最主要的关注点之一。本次《真·三国无双5》移师全新平台，游戏画面更成了各方集中讨论的话题。可以看出，本作在画面表现上还是存在一定进步的。山坡和荒地等大面积地形的描绘虽然与以前差别不大，但背景中的各种建筑经过了全新的处理，很多细节都比原来刻画得更加精细。另外，场景中的一些特殊效果也进行了特殊处理，例如沙漠中飞旋的黄沙，密林中斑驳的树影等。



↑本作对战场上光影效果的表现依然仔细，不同地点画面的主色调会发生微妙的变化。

版面再度设计，构筑精彩战斗舞台

本作中的版面依旧选自《三国》中的重要战役，但版图和阵型配置经过了全新的设计。同时，战局流程也再次进行了调整，玩家们将在游戏中看到前所未有的战斗舞台。

↓关二爷的造型与前作相比有较大改变，“冲天怒发”取代了熟悉的发髻，露臂的战袍更增威风。



在激烈的战斗中，
展示武将的坚毅与勇猛。

↑讨伐黄巾是关羽和张飞首次立下战功的战场。黄巾之战历来以特殊的战场机关见称，本作中又会出现什么新设计？



←英雄露颖在今朝，一试矛兮一试刀。初出便将威力展，三分好把姓名标。

用手中的兵刃，
在乱世中立身扬名。

全新的人物造型，展现不同的三国情怀。



←本作对服装饰物造型的表现也相当着力，点缀的花边非常精致。

从厂商已经公布的游戏画面和影像中可以发现，本作中登场的角色形象全都经过了彻头彻尾的重新设计。大部分角色的服饰都有比较明显的改变，服装的细节刻画比原来更为精细，无论是厚重盔甲上的纹路还是华贵衣衫上的纹饰都能看得清清楚楚。除此之外，某些人物的相貌和使用的兵器也进行了变更，吕布在宣传影像中使用的巨大十字戟给人留下了非常深的印象。从兵器的变化上不难想象，本作中很多角色的使用套路将与以前完全不同。对于老玩家来说，全新的人物性能和招式无疑是一件令人激动的事。再加上各种全新的地形移动，本作的研究价值可见一斑。



→本作中的孙尚香手持长弓，真正应了「弓腰姬」的异名。

赵云

素甲长枪，忠义之勇将
信念在银色斗志中贯彻

风云乱世之中苏醒。

除了表现上的变化外，本作在系统上的进化也非常引人注目。目前厂商已经透露了"连舞系统"这个名字，并将其解释为"超越系列以往最多6连的通常攻击套路，如果玩家操作得当，可以实现毫无破绽的无限连击"。目前虽然没有更多资料公布，但可以想象，本作的连击系统将增添新的要素，使攻击方式得到进一步丰富。





猛将们的意志
在战斗中交错





→曹魏大将「恶来」典韦在本作中的形象也有很大变化，一柄沉重的流星锤取代了原先的大斧。

吕布

乌盔凶刃，狞猛之枭雄
威名于漆黑霸气间传扬

喊声震动天地翻，
杀气弥漫牛斗寒。

↑从吕布的十字戟和典韦的流星锤上可以看出，本作中新武器的结构比原来复杂了不少，流星锤上的锁链等细节也做得一丝不苟。

新平台上的宣传攻势 豪华的限定版本同时发售

对于推出本作这样一款全新平台上的《无双》作品，光荣公司在宣传上花了不小的力气。今年7月下旬，本作的PS3版趁着E3展会的余温公布，与以前作品不同的全新设计吸引了众多玩家的目光。8月初，Xbox360版也正式发表，"究级的动作，究级的战场"的主概念放出，本作的宣传开始走上正轨。日前，光荣公司正式公布了本作的售价，通常版售价为7560日元。除了通常版外，光荣公司还将在发售日同时发售一款限定版套装"真・三国无双5 TREASURE BOX"，套装中除了游戏外，还附赠游戏角色的金属挂饰以及两本印刷品：《ωForce秘传攻略法》和《角色设定画集》。对于《无双》系列的爱好者们而言，这些第一手官方资料堪称不可多得的收藏珍品。



再现久远往昔的英雄时代，
让历史传奇再度展现眼前！

旌旗蔽日月
刀剑展毫光



↑这款最新的历史题材动作乱舞游戏很快就将和广大家用电子游戏爱好者们见面了。

点评人 龙马







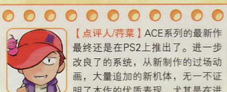
由以《超级机器人大战》系列闻名BANPRESTO与制作过《装甲核心》等大作游戏的FROM SOFTWARE联手开发制作的本作，有着良好的操作手感，精美的机体设计，丰富的登场作品以及原创的故事剧情，在缺乏大作的近期，《异世纪传说３》是部非常值得体验一下的作品。

PS2	本刊译名：异世纪传说３终焉			
	BANPRESTO	7329日元	2007年9月6日	
动作	DVD-ROM	日版	1~2人	106kb

原创故事剧情带来全新体验！众多特色任务令人乐此不疲！

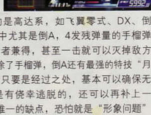
《异世纪传说》系列的第3部作品《异世纪传说3——THE FINAL》终于在PS2主机上推出了。本作在继承了前作优点的基础上又大幅强化了各机体的画面表现能力，这一点仅从发卖前的预告短片中就能够充分感受到。除此之外，本作还全新追加了《**オ－バマン キングゲイナ－**》、《机动新世纪**ガンダム**X》、《机动战士**ガンダム**》、《机动战士**ガンダム**SEED》、《交响诗篇**エウレカセブン**》、《倒A**ガンダム**》、《真·**ゲッタ－ロボ** 世界最后の日》、《**マクロスプラス**》这8部作品，加上在前作中登场过的《圣战士**ダンバイン**》、《机动武斗传G**ガンダム**》等老作品以及BANPRESTO的原创系，共计有18部的参战作品。音乐方面则精选了《LAST IMPRESSION》、《**キングゲイナオバオ**》、《Realize》等15首各个作品中的主题曲，以及《我が心 明镜止水～**されどこの掌は**烈**火の如く**》、《**ブラックサレナ－**》等9首原作中的经典BGM。伴随着这些动听的歌曲在战场上激战，可谓是名副其实的“战歌同步”。

作为《超级机器人大战》系列的旁系作品，《异世纪传说》系列虽然没有《机战》系列中超热血的战斗动画，但却有着一套自身独特的华丽刺激的战斗操作系统。在FROM SOFTWARE的技术支持下，游戏的操作系统也已经越来越成熟，回想起第1作机体移动时那种异常沉重的操作手感，以及第2作时对此改良后又变得过于灵活的操作手感，本作游戏中的操作既不失机体沉重的感觉又保持了灵活的操作，是最为平衡最为合适的。与操作系统相同，本作中的武器系统也进行了进一步的改良。格斗武器的招式比起前作更加的华丽，射击武器的种类也获得大幅提升。其中还有一点变化比较明显的地方，绝大部分主射击系的武器的连射性都非常的高，且攻击力也不低。通常对付低级的杂鱼时只要原地不动，按住主射击武器的发射键即可一枪一个地将它们都解决掉。这也成为了本作中爽快感大增的原因之一。另外，由于主射击武器的连射性能大幅提高，已经达到了替代高达等作品中以高连射、低威力为特点的头部、胸部机枪系武器的程度，在对付实力较高的一些敌机时可以在打开加速器冲向对方的同时使用主射击系武器进行连续射击，当接近之后再瞬间切换至格斗武器……在同类型的高达系游戏中难以实现的这一设定，成为了本作中的一大特色。说到机枪系的武器，在本作中的实用性大幅降低，好在这类武器还有一个能击落敌方实体导弹系武器的特殊能力，否则就真变成鸡肋一块了。



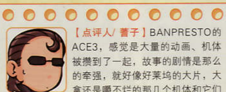
感觉在本作中敌方部队的数量大增，但整个通篇打下来敌方机体的种类却很少……从游戏第一话时就是一群又一群“海鲜众”，虽然一下一个是很过瘾，但是打的时间长了多少会让人感觉有点厌倦……还有在自动索敌时切换的速度很快，而敌方又是分布在你机体的四周，当击落一架之后就会瞬间切换到另一个方向的敌机上，如此反复，每一话基本上都要切换上几十次，所以出现头晕眼花的症状也就成了时间的问题……不过，这一特点也成为了强制让大部分玩家“定时休息”的一种方法……

本作中的敌方机体种类虽不显多，但我方可以使用的机体却异常丰富。18部参战作品中的机体性能各异，使用的方法也各有千秋。从这一点上，也就造成了在相同的难易度下，由于选用的机体不同，而使得游戏的难度间接地发生变化。选用如倒A高达之类的强力机体后，即便是在“难”模式下，游戏的通过也变得十分轻松。说到了强力的机体，评判的标准个人认为应该是看其是否装备了大范围敌全体攻击类型的武器以及此武器的残弹数量。在本作中这类的机体几乎清一色的是高达系，如飞翼零式、DX、倒A、自由等，其中尤其是倒A，4发残弹量的手榴弹范围与攻击力二者兼得，甚至一击就可以灭掉敌方一个集团，而且除了手榴弹，倒A还有最强的特技“月光蝶”，发动后只要是经过之处，基本可以确保无一生还，即便是有侥幸逃脱的，还可以再补上一枪……要说倒A唯一的缺点，恐怕就是“形象问题”了……除了高达系之外，像有四种局地战用换装零件，可以根据不同战况进行强化的主人公专用机，或是可以在战场上随时变形成适应空、陆、海3种地形形态的真盖塔等也是非常强力的实用机体。



总之，作为ACT类型的《异世纪传说》系列已经成功地在同类游戏中占有了一席之地，它的出现使得喜欢机战系列的玩家们体验到了“无双版”的机战游戏的乐趣。在此也推荐喜欢动作、射击类型的玩家感受一下，本作绝对算得上是PS2末期的一款大作！

A



【点评人/荇菜】ACE系列的最新作最终还是在PS2上推出了。进一步改良了的系统，从新制作的过场动画，大量追加的新机体，无一不证明了本作的优质表现。尤其是在进行激烈战斗的同时还能听到原作中经典的主题曲，令人十分激动。不过，本作中也存在不少缺点，战斗场景地图制作得比较简陋，从远处看上去还算不错，但接近地面后就变得非常粗糙，让人看上去很不舒服。还有就是游戏时目标切换非常的快，很容易使人产生头晕眼花的症状。还有，本作中机体之间的差别进一步缩小，选择简单模式时随便选用一个机体都能轻易地将游戏通关。

B



【点评人/蓍子】BANPRESTO的ACE3，感觉是大量的动画、机体被攒到了一起，故事的剧情是那么的牵强，就好像好莱坞的大片，大拿还是嚼不烂的那几个机体和它们的专用王牌驾驶员。操纵感比上一代略有进化，机体的脚步声清晰可闻，旁白的解说却差强人意，没有一点儿感情色彩，即使强迫自己幻想是在拯救地球，但是这平淡的语调，怎么听都像是在进行模拟战斗的训练一样，让人忽然提不起一点儿兴致。不过游戏中穿插的动画确实值得一看，漂亮的机体、帅气的驾驶员、激烈的战斗，喜欢机战的玩家，总是对这些东西百看不腻。

B

【点评人/小沛】对于机器人战争这类作品，好像最感兴趣的就是《机战》系列，因为其他的同类作品太多，难免审美疲劳。没看过本作中原作动画的也就是玩个热闹，而看过的或者是系列的忠实玩家，那么本作还是相当有诚意的。首先是收录作品够多，其次就是音乐的挑选也比较用心，都挺热血的。最后就是战斗系统的优化，包括武器种类提升和一些复杂的攻击手段等。PS2后期给人带来的惊喜实在是太多了，在大约一年前的时候便觉得似乎不会再有什么值得玩的游戏诞生了，然而现在这话要收回来，因为不一定什么时候就会发售一款还不错的作品。

B

本作中以格斗武器混饭吃的G高达整体实力下降了不少，用一句话概括地说：“华丽有余，实用不足！”

点评人 龙马





METROID PRIME 3 CORRUPTION

Wii	本刊译名：银河战士前传3堕落			TEEN
	Retro Studios	49.99美元	2007年8月27日	
FPS	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未知

《银河战士前传3堕落》可以算得上是三部曲中最优秀的一部！

从FC时代诞生的《银河战士》到GC上的《银河战士前传·精华》，再到Wii上的《银河战士前传3堕落》，他就像是三代人那样从我们身边走过。FC时代是平面动作的，GC上首次变成了FPS类型，现在Wii上又增加了遥感操作方式。

喜欢《银河战士前传》系列的玩家这次不会失望，除了保留原作的精华外，本作《堕落》的遥感操作方式会把所有号称次世代主机软件的FPS游戏打回石器时代。因为，使用Wii手柄配合遥感操纵实在是太舒服了，也许这就是在电视主机上面玩FPS游戏的终极操纵了，即使不是，小生相信这也是今后发展的潮流了。

因为这一周都在玩这款游戏，结果回家后使用电脑玩《BioShock》的时候，发现鼠标加键盘都已经不习惯了。关于本作有很多的内容可以说，其中感觉最过瘾的就是使用套索攻击敌人和开启障碍。游戏中萨姆斯会有一个套索能力，使用这种能力可以剥掉敌人的护甲，或者打开封闭的障碍机关。本来游戏角色使用这种能力并没有什么特别之处，赛尔达和埃及王子就经常使用绳子套索抓来飞去的。但是，在本作游戏时，玩家将会彻底地体会到使用萨姆斯的套索是有多么过瘾。这是一种无法言传的感觉，只有玩家亲自体会后才能知道。

如果你是一个经常玩《荣誉勋章》《DOOM》，并且是首次接触本作的玩家，那么在游戏开始的时候也许会有些不太适应，但是，只要放弃那种“带上两、三支枪就可以一直杀到首领”的一般想法，就可以在《堕落》中找到其他的乐趣。在首领战之前，如果不使用扫描并且仔细阅读的话，萨姆斯几乎无法伤害到首领。相反，一旦找到了首领的弱点和要害，接下来的战斗就会变得非常简单。无论是哪个首领，在本作中都会有一两个变性状态或者战斗阶段。每次变化，也都需要萨姆斯再次扫描。当玩家完全掌握了首领的弱点、攻击方式和行动规律后，首领战将是整个游戏里面最享受的部分。

其次是解谜。其实小生非常讨厌这个部分。因为本来就不常玩解谜之类的游戏，而且这又是全英文，而且话特多的类型，结果在整个解谜过程中一点乐趣也没有。不过，从一个喜欢解谜游戏并且懂英语的玩家角度来说，《堕落》里面的谜题设计的非常、非常地出色。从开始只能使用屈指可数的几个技能解决之外，当游戏中后期得到了蜘蛛球、X扫描、翻滚跳跃等等技能后，玩家可以感觉整个游戏的解谜过程一气呵成。



←在通关过程中，系列玩家会感受到《银河战士前传》的很多老传统。比如，射击固定目标解除机关，驾驶飞船穿梭银河。



最后就是小生最喜欢的战斗部分了。这里面的敌人都很有个性，同一般的FPS游戏不一样，并不是远处敌人使用冲锋枪，近战使用电锯和喷子解决。不同类型的敌人弱点不同。在经过扫描之后可以发现，天上飞的水母弱点就是眼睛，会飞的鸟人最好使用导弹锁定攻击，而行动迅速火力强劲的重甲敌人最好使用超级模式攻击。在刚刚开始游戏的时候，小生还不太适应这种游戏方式，而是照例的倾泻子弹。结果就是，相当地吃力。在经过扫描观察，反复的战斗研究过后，面对敌人使用恰当的武器攻击其弱点也是很享受的一件事。

因为经常使用无赖硬扛打法通关，所以在首次面对Rundas时浪费了很多时间。本来以为光凭锁定射击就可以摆倒对方。可是，无论怎么打对方都是满血。在使用扫描系统，数次翻查英文字典后，好不容易掌握了对方的大致规律后，才渐渐出现胜利的苗头。之后又是碰到半机械人Ghor，这战好像浪费了更多的时间。为了能找到Ghor的弱点，小生反反复复地和他周旋了几十分钟（因为实在不愿意查字典），好不容易才找到使用球体状态攻击对方的方法。

总之，《银河战士前传3堕落》是一部完美的结束作品，除了系列忠实的玩家外，喜欢解谜游戏的玩家也会在本作中找到自己的乐趣。另外，向想体会真正次世代FPS操作方式的玩家推荐这款游戏。

瞄准射击，实在是太方便了！尽管如此，我还是喜欢鼠标加键盘。

B



【点评人/荇菜】之前没有玩过《银河战士前传》系列，因为本人不擅长做算术题，所以对于解谜这种类型也非常地不感冒。而且还经常听别人说过，《银河战士》怎么怎么困难，所以一直不敢尝试。在初次体验过本作的操作方式后，个人感觉很好。使用体感系统真的很适合玩第一人称射击游戏。另外，本作的文字量也非常多，这对于想要了解故事背景的玩家来说也很好。个人感觉本作的谜题并不像别人说的那样难，不过当然，前提是你的英文很好。然后随着游戏的发展，萨姆斯也会陆续得到新的武器或者技能，玩家可以再次回到之前的场景，解开那里的谜题。

A



【点评人/雪飞】玩了本作，我就喜欢使用套索剥掉敌人的护甲。这种感觉很好。怎么说呢？前面突然出现一个手拿光盾的敌人，无论萨姆斯怎么攻击，子弹都会被光盾反弹。然后呢？使用左手柄锁定对方的光盾，然后左手一抬或者那么一挥，一条光束绳索就伸出去了。这时的敌人似乎有些着忙了，开始左右晃动。不过不用管，现在只要再次抬起手腕，可以听到清脆地“砰”的一声。好了，现在就可以放心地使用武器射击了。在游戏里面唯一的遗憾就是这种可以使用套索攻击的机会太少了。使用套索能剥掉首领的护甲，但是我还是固执地认为这没有拉扯掉小兵的盾牌舒服。

A



【点评人/风林】玩了一会，我开始觉得——我永远也无法通关了。我觉得游戏里面的谜题难度让人发指。以前是玩过不少解谜游戏，但是都不像《银河战士》里面这样的，在一个360度旋转的3D场景里面解谜。我以前都是在平面场景里面做的。而且大量的英文字母都在慢慢耗尽我最后的一点耐性。也许这就是所谓“他人即地狱”了，对于其他人来说是非玩不可的年度大作，而对于我来说却是一点也不想玩的游戏。这是一款好游戏，但是我不喜欢。游戏的光影和生效都不错，一个人玩也会有莫明的“害怕”感觉。最后，向所有喜欢《银河战士》系列和谜题游戏的玩家推荐。

A

本作是《银河战士前传》三部曲的完美收关之作。

BIOSHOCK

游戏到底应该注重于用表面化的感官刺激来愉悦玩家；还是而要像电影、小说等艺术形式一样，挖掘更加深层的内涵？其实，这两点从某种意义上来讲也并不互相矛盾。作为玩家，我们最乐于见到的当然是结合了外在与内涵两方面优点的佳作——只是，这一类作品并不多见。就《生化奇兵》这部作品而言，它的确能够算得上是一部“金玉其外，锦绣其中”的经典作品。 □文/待莱

X360	本刊译名：生化奇兵			
	2K GAMES	59.99美元	2007.8.21	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	600KB

道具

在《生化奇兵》这部游戏中，有用的东西随处可见。无论是从敌人的尸体上，还是储藏柜、垃圾桶、收银机等容器中，或者每个不起眼的角落，都可以找到弹药、补给物品和其它各种道具。因此，别忘了对你见到的每一件物体都按A键搜索一番。游戏中可以找到的道具主要分为以下几类：

1、武器以及各种弹药。每种枪械都对应一种普通弹药，以及一种较为稀有的特殊弹药。

2、医药包（First Aid Kit）。医药包最多可以携带九个，按B键就能使用，用于恢复损耗的体力。

3、能量注射器（Eve Hypo）。能量注射器最多可以携带九个，用于补充能量。当主角能量耗尽的时候会自动使用，或者在准备使用超能力的状态下按X键使用。

4、钞票。通用的货币，可以在各种贩卖机上使用，购买弹药、道具。

5、自动Hack工具（Auto-Hack Tool）。可以自动Hack一台机械的工具。



6、食物/饮料。食物和饮料有很多种，它们无法随身携带，拾取之后就会自动使用，可以恢复少量体力或者能量，但有些食物或者饮料也会有副作用，例如增加体力、减少能量，或者反之。

7、杂物。在游戏中期以后会找到一些杂物，诸如铜管、电池之类。这些杂物可以在改造机上使用，以制作出一些特殊的道具。

8、音频日记（Audio Diary）。类似于录音机的道具，拿到之后按住A键两秒钟就能播放其中录制的声音。也可以按下Back键在菜单中选择对应的选项来查看和收听此前找到的所有日记。对于游戏本身没有太大影响，但是其中包含的信息能够帮助你更好地了解剧情。

没有极乐净土，只有

今时今日，第一人称射击类游戏在游戏业界、尤其是欧美市场上的主流地位毋庸置疑。作为今年发售的又一部FPS游戏，《生化奇兵》要在众多同类作品中脱颖而出，必然要有自己的特色。在很长一段时间内，FPS游戏由于其独有的竞技性，而被看成是联机对战游戏的首选类型。但随着《半条命》系列等优秀作品的登场，人们也意识到这种第一人称的表现方式同样很适合来叙述故事，并且让玩家产生强烈的代入感。甚至有人认为，可以把那些采用第一人称方式、同时具有强烈故事性的游戏单独列为一个分支，命名为FPA，也就是第一人称冒险类游戏。《生化奇兵》显然就可以列入此类游戏之中。故事发生的时间是1960年，主角所乘坐的飞机正在大西洋上空飞行，忽然发生了原因不明的事故，飞机在海面上坠毁。当主角奋力浮出水面的时候，发现附近有一个孤零零的小岛，上面有一座诡异的灯塔。主角步入了灯塔，并且在这里找到了一个潜水舱，搭乘它来到了神秘的海底都市——极乐城。从潜水舱中的资料上，主角得知“极乐城”的建立者是大企业家安德鲁·莱恩。莱恩建立极乐城的目的，是为了实现自己心目中的“乌托邦”构想。在极乐城中，不会有政府、宗教乃至世俗道德



之类的东西限制资本和科学的发展。按照安德鲁的想法，这将是一个与世隔绝、彻底自由的国度。不过，主角还没有离开潜水舱，就已经发现了“极乐城”的名不副实：整座城市已经被废弃，由于滥用基因改造药剂而异变成怪物的居民在四处游荡。幸好，在这里仍然有正常人的存在。主角得到

武器装备

《生化奇兵》的故事发生在60年代，因此游戏中的武器枪械也大都比较老式。枪械有左轮手枪、机关枪、霰弹枪、榴弹枪、化学喷射器、弩弓等几种。这些枪械的作用和性能与一般的FPS类游戏中常见的武器并没有太大的差别，在这里就不一一解说了。

在游戏中按下RB键就能切换武器，按住RB键则可以打开武器菜单，然后使用左摇杆从中选择，按RT键则是开火。除了各种枪械，扳手和照相机也被归入武器菜单之中。扳手是近战武器，不能升级，但可以与某些超能力配合增强其威力。而照相机则是用来研究敌人。



←霰弹枪的威力十分强大，与Big Daddy作战的时候是最佳选择。



→扳手是最常用的武器之一，如果配合一些特殊能力，也能成为一件杀敌利器。

弹药和升级

每种枪械通常都可以使用三种弹药，一种是最为常见的普通子弹，另一种是较为稀少的特殊子弹，还有一种是自制子弹。前两种都可以在敌人的尸体上或者其它地方找到，而第三种则必须在改造机上制造出来。不同的子弹具有不同的效果，例如手枪的特殊子弹具有穿透装甲的功能，而自制子弹则可以对敌人单体造成巨大伤害。每种枪械都可以在升级机上进行改造升级。每种枪械都有两个升级选项，不同种类的枪械可以进行的升级也各不相同。例如榴弹枪的两个升级选项分别是提升攻击力和消除自我伤害，而化学喷射器的两个升级选项则是加大射程和降低弹药消耗量。



←冲锋枪单发子弹攻击力不高，但是具有很好的连发性。

→手枪虽然威力不高，但是经过升级改造也能发挥很大的作用。

超能力

丰富多彩的超能力是《生化奇兵》有别于其它FPS游戏的特点所在。超能力分为Plasmid和Gene Tonic两大类，后者又分为三个类别。主角最初只能携带Plasmid和三类Gene Tonic各2种（即总共8种），但以后可以购买更多的超能力槽来携带更多种类。

Plasmid是主动技能，即按下LT键使用的攻击性技能，例如闪电、火焰、隔空取物等等。此类技能除了用来攻击敌人之外，还经常用来解开机关，例如火焰可以用来融化挡路的冰块。和武器类似，按LB键就可以切换超能力，按住LB键可以打开超能力菜单。

Gene Tonic是被动技能，只要携带了就会自动生效。Gene Tonic分为物理系（Physical）、工程系（Engineering）和战斗系（Combat）三类。物理系包括提升主角行动速度、降低所受伤害等等；工程系则是提升主角的Hack技能，例如成功Hack之后可以少量恢复体力等等；战斗系则包括提升某种对应武器的攻击力等效果。

机械

自动贩卖机（Vending Machine）■出售医药包、能量注射器、弹药、胶卷等等道具，需要花费金钱。Hack之后可以使物品的价格降低，同时也能购买一些附加的隐藏道具（例如稀有弹药）。

弹药贩卖机（Ammo Bandito）■和自动贩卖机类似，但是只出售弹药。

生命补给站（Health Station）■花费金钱补充损失的体力，敌人也可以使用它来恢复体力。Hack之后可以以更低的价格来补充体力，同时让敌人使用它的时候反而会损失体力。也可以将其破坏掉，有可能会掉落出医药包，但是此后就不能再使用了。

升级机（Power to the People Machine）■可以升级你手中的任何一件武器，而且免费，但是每台升级机只能使用一次。这种机器较为少见，因此你无法随心所欲地升级所有的武器，尽量选择自己最常用的武器进行升级吧！升级机无法Hack。

改造机（U-Invent Machine）■你可以在这种机器上使用你搜集来的各种杂物，把它们制作成有用的道具，例如自制弹药、自动Hack工具等等。Hack它可以降低原材料的消耗量。

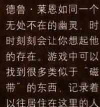
基因银行（Gene Bank）■由于主角可以携带的超能力有一定的数量限制，因此多出来的超能力就被存放在基因银行，以后在这种机器上就可以选择交换。这种机器很常见，通常可以在Boss战或者较为重要的场景之前找到。

采集者花园（Gatherer's Garden）■你可以花费亚当在这种机器上购买新的超能力、增加可携带的超能力数量、提升体力以及能量上限等等。解救小女孩之后得到的特殊奖励也可以在这种机器旁边找到。无法Hack。

重重杀机，你能否从海底生还？

了一个自称“阿特拉斯”的人指引，开始了在极乐城中的求生之路。他还幸运地得到了一些基因药剂，从而获得了各种各样的超能力。

故事的开头看起来已经颇具吸引力，而这仅仅只是开始而已。随着游戏的进行，你会逐渐踏入到一个更加危机四伏、而又引人入胜的世界。安德鲁·莱恩如同一个无处不在的幽灵，时时刻刻会让你想起他的存在。游戏中可以找到很多类似于“磁带”的东西，记录着以往居住在这里的人们的声音。通过这些音频日记，游戏以一种倒叙的形式，将极乐城的覆灭之路逐渐展现在你的眼球，并且让你一步一步接近最后的真相。你会发现飞机失事并非偶然，而是早有安排，甚至主角的身世也与安德鲁·莱恩有着密切的联系……当然，为了不影响大家游戏的乐趣，对于剧情的披露就此打住。





相对于其它FPS游戏，《生化奇兵》的系统有众多特点。最重要当然就是超能力。通过基因改造药剂而获得超能力的主角可以从左手中发射出闪电、烈焰，也可以利用“意念”将数米之外的东西瞬间吸过来。你可以把这些能力看成是主角除了枪械之外的“第二武器”。而除了用来消灭敌人之外，这些超能力也常常被用来解开机关谜题。在很多情况下，能否选择正确的超能力使用，是你能否顺利过关的关键所在。还有一些超能力不需使用，只要获得之后就能即时生效。由于主角在同一时间内可以“携带”（用这个词显得有些奇怪）的超能力数量有限制，因此你必须作出取舍，而不同的组合有可能带来不同的游戏体验。



“亚当”也是游戏中的一个重要系统。在极乐城中，你会遇到一些游荡的变异小女孩，她们身上携带着最珍贵的资源——“亚当”。想要接近她们，你必须先打倒守护在她们身边的机器人。而此后，你还可以选择是杀死她们，还是解救她们。杀死比解救能够获得更多的亚当，但解救也能



亚当收集

“亚当”（Adam）是游戏中最为珍贵的资源。只有被称为“Little Sister”的小女孩身上携带有亚当，而每一个小女孩都由一个机器人守护。这种机器人叫做“Big Daddy”，只有先打倒它们才能从小女孩身上得到亚当，而这绝对不是一件容易的事情！

如果你能够顺利打倒Big Daddy，再靠近小女孩的时候就会出现两个选项。Harvest（收割）指的是杀死小女孩并且得到160单位的亚当，而Rescue（解救）则是使用超能力让她变回正常人的状态，只能得到80单位的亚当。亚当可以在“采集者花园”机器上使用，购买新的超能力等等。



←你可以在这种「采集者花园」上消费亚当来购买新的超能力，提升体力上限。



→每关中会出现的小女孩数量是固定的，在过关之前一定别忘了把她们全部找到！



抉择

尽管Rescue选项只能得到一半的亚当，不过实际上当你解救了一定数量的小女孩之后，你就可以在“采集者花园”附近找到额外的奖励。奖励可能包括弹药、亚当以及其它道具，更重要的是还可能有特殊的超能力！而这些超能力是无法通过其它途径获取的。Rescue和Harvest的选项还关系到剧情的走向，最终导向不同的结局。在面对无辜的小女孩的时候，你会作出什么样的选择呢？





死亡

相对于大多数FPS类游戏来说，《生化奇兵》中的死亡惩罚显得过于轻了一些。主角体力降为零之后，会马上从最近的复生机（Vita-Chamber）重生，不会损失身上所携带的任何武器、道具和金钱，甚至死亡之前敌人所受到的伤害也会保留。因此在面对某些强敌的时候，你大可以一次又一次地复生然后继续战斗，迟早能把它消灭。是不是很“无耻”呢？



帮助信息

在游戏中按下Back键可以打开菜单，查看地图、当前任务等信息，也可以查看此前所找到的所有音频日志。此外，如果你将屏幕焦点对准一件可以调查的物品，然后按下Back键，屏幕上就会出现该物品的详细解释。例如某些食品吃下去之后会有副作用，如果你先查看一下它的详细信息的话，就知道该不该吃了！是不是很体贴呢？



研究敌人

在游戏中得到相机之后就可以对敌人拍照。根据所拍照片的质量，会得到一个评价，并且根据评价给出相应的研究分数。一般来说，取景越全，敌人距离越近，以及抓住敌人行动的瞬间拍摄，就能得到越高的分数。某种敌人的研究分数累计达到一定标准之后，对它的研究等级就会提升，此后便可以获得一些特殊的效果，例如对这种敌人的攻击力提升等等。对于某些种类敌人的研究还可能获得特殊的超能力！因此，别忘了对你遇到的各种敌人都拍一个够。拍照会消耗胶卷，而胶卷可以在各处找到，也可以在贩卖机上购买。



HACK

Hack是《生化奇兵》中一个很有意思的系统。几乎每一种机械都可以通过Hack的方式来侵入它的电脑，以得到一些好处。例如，Hack自动贩卖机之后可以使其中所出售的道具价格降低，此外还能买到一些通常途径无法购买的隐藏道具。此外敌人的一些攻击性机械也可以通过Hack来“化敌为友”。通常你要先对这类机械使用闪电的超能力，让它们暂时瘫痪，然后就可以进行Hack了。被Hack之后，它们就不会再攻击主角，反而会帮助主角来对付其它敌人，因此一定要多多利用。

Hack的具体方式是进行一个小游戏。靠近一台可以Hack的机械之后按X键就能开始Hack，此时会出现一个指针，表示此台机械的Hack难度。确认开始之后，可以看到一个由很多方块构成的“拼图”，在拼图的两边有一个出口和一个入口。掀开每一个方块都可以看到不同方向的管道组件，你可以选取一个组件和其它组件调换位置。蓝色的液体会从出口处沿着管道缓缓向前流动，你必须调整好管道组件的位置，让出口和入口之间连接顺畅。如果你没有在液体流到尽头之前连接完毕，系统就会短路，主角会损失一部分体力。



↑Hack通过类似“拼图”的小游戏来完成，难度并不高。

在拼图中还有可能出现一些特殊的部件，如果管道连接到其上就会有特殊的效果。例如有些部件会让Hack马上失败并且触发警报，一定要注意避开。也有一些部件可以延缓液体流动的速度，让你有更充裕的时间进行Hack。

此外，在游戏中可以找到（或者用改造机制造）一些自动Hack工具，但每一个工具限用一次。最好把这些工具留下来用于那些难度非常大、或者剧情中强制进行并且时间紧迫的Hack。

年底FPS大作震撼你的心灵！

让你得到一些额外的奖励，并且会影响剧情的走向。说得玄乎一点，这也可以算得上是对你良知的一种拷问。此外，像“Hack”之类的系统，也为玩家提供了更多的乐趣。

《生化奇兵》的缺陷主要在于战斗系统的难度设置不太合理，以及战斗过程较为枯燥。敌人种类的相对贫乏和一些超能力设置的过于强大，使得游戏显得太过容易了一些。死亡几乎不会给你任何的惩罚，你可以马上从最近的记录点开始，甚至此前你给敌人造成的伤害都保留。因此在游戏中根本不存在真正意义上的强敌，你只需不断复活然后反复地去挑战便可。画面偶然性的拖慢，以及剧情动画中声音与字幕的不同步，也使得人们对这个游戏留下了一丝遗憾。



整体而言，使用虚幻引擎III制作的《生化奇兵》具有一流的画面素质（尤其是对水的表现，以及海底城中的光影效果个人留下了深刻印象）。作为一部FPS游戏，它的系统相当成熟，在细节之处也有很多亮点。而它最成功的地方在于，将“极乐城”这座虚幻的海底都市呈现在玩家眼前，并且引发了人们对“绝对自由”理念的思索，以及一些人性方面反思。如果你是一个注重爽快感的“射击狂人”，《生化奇兵》未必适合你。但如果你对游戏压抑恐怖的气氛和紧张诡异的情绪产生了兴趣，那么接下来的游戏体验一定不会让你失望。



与死神握手就是你从事的职业 你的字典中找不到"恐惧"

在一部部电影巨作中 你是默默无闻的幕后英雄

STUNTMAN IGNITION

五年前，在PS2上曾经推出一部名为《特技人》的游戏。虽然游戏的创意十分新鲜，但是由于操作性和关卡设计方面的一些缺陷，使得这部作品没有引起太大的关注。而近期发售的《特技人：引爆》则是由另一个不同的制作组负责开发，游戏品质也有了较大的提高。《特技人：引爆》发售了PS2、PS3、XBOX306等版本，各版本除了画面之外区别不大。

X360	本刊译名：特技人：引爆			
	THQ	59.99美元	2007.8.28	
竞速驾驶	DVD-ROM	美版	1-8人	420KB

在《特技人：引爆》这款游戏中，你要做的就是完成一个又一个惊险镜头，并努力获得较高的评价，提升自己的声望。本期电玩铁板烧就为你来介绍一下本作的系统，相信会对大家有帮助。



→这样疯狂到极点的场面，想必你平时不常见到吧？

超现实体验

游戏毕竟是游戏，千万别太当真：实际电影中一个两三分钟的特技镜头通常是通过几十甚至上百次的分镜拍摄然后剪辑而成，游戏中居然"一气呵成"！

体验特技人的"玩命"生涯 拍摄出最惊险刺激的特技镜头

你肯定在电影中看到过不少让人惊声尖叫的特技镜头：高空坠落、亡命飞车、惊天动地的大爆炸，甚至还有"火星撞地球"的景象。而想要拍出这些场面，除了电脑特效的功劳之外，更少不了特技演员们置生死于度外的演出。而在《特技人：引爆》这部游戏中，你就有机会成为一个特技人，体验一下这种疯狂而刺激的生活。游戏提供了数种模式让玩家选择，其中包括单人关卡、联机对战等等，还有让你自己来设置特技场景的模式。在这里，我们主要介绍一下"职业生涯"模式，也就是单人关卡模式。



在职业生涯模式中，你扮演一个刚出道的特技演员，正准备在自己的第一部电影中大展身手。每当你成功完成一个特技镜头之后，都会根据镜头的精彩程度得到一个评价以及相应的分数。评价分为五个等级，以星星的多少来表示。只有累积得到足够的分数之后，你才有资格接拍下一部电影。每部电影中都有6个镜头需要你来拍摄，全部拍摄完毕之后你就可以看到这部影片的"预告片"了。怎么样，是不是很有意思呢？

逐步提高自己的评价等级 才有资格接拍你的下一部电影！

在职业生涯模式的主菜单中你可以选择目前能够接拍的电影，以及各部电影中的镜头进行尝试。此外，在主菜单中还有两个选项：一是Rehearsals，即练习模式，在这里可以学到一些特殊的操作，例如倒车急转180度等。当你需要在某一个新镜头中使用对应操作时，就会自动进入练习模式。练习模式不会提高你的评价等级。另一个选项是Odd Jobs，也就是"零工"，这里都是一些较短的任务，通过完成这些任务你可以提高自己的评价等级。有时候你由于等级不够而无法接拍下一部电影，就可以通过打零工来凑够分数。

完成指定的关键动作

每一个镜头中都有很多指定的动作，例如从狭窄的裂缝中穿过、急转弯、飞跃障碍等等。这些指定动作会在对应位置以黄色的图标表示出来。当你完成一个指定动作之后，它的图标就会变成绿色。反之则会变成红色。如果在一个镜头中你有五个动作没完成，那么这个镜头就要重拍了。而在Odd Jobs模式中只要有一个动作失败，就要从头再来。

→向斜坡驶去，准备进行指定动作。



←借助斜坡腾空而起，完成这个"飞跃障碍"的指定动作，提高了得分。

灵活使用自选动作



←在弯道处同时按下刹车和油门，得到"DRIFT"评价。



→贴近墙壁或其它障碍物行驶，可以得到"CLOSE"评价。在没有指定动作的地带，可以利用它来维持COMBO。

除了完成指定动作外，你可以用别的方式来增加镜头的精彩程度，可以称之为"自选动作"。最常用的自选动作是贴近障碍物或者其他车辆驾驶，与它们擦身而过。此外，在弯道处进行"甩尾"也可以有效地提升镜头的精彩程度。

通过Combo获得高分

如果你在完成一个特技动作（包括指定动作和自选动作）后两秒钟之内再次成功完成一个特技动作，那么就会形成Combo，屏幕左上角的数字就会累加。Combo能够使你的得分成倍增加，而想要在一个镜头中得到五星以上的评价，就必须保证从头到尾Combo都不中断。在某些镜头中，两个指定动作之间的间隔可能较长。为保证Combo不中断，就必须灵活运用自选动作来衔接。

→通过累计COMBO能让得分成倍提升。



←尽量完成每一个指定动作，并且灵活运用自选动作进行衔接，才能得到高分。

Dead Head Fred

另类风格的黑色英雄——随心所欲更换头颅

充满美式幽默的一款动作游戏，尽管剧情上不算非常精彩，但游戏本身充满了乐趣。通过更换各种头颅以获得不同的能力，再灵活运用这些能力进行战斗和解谜。游戏中部分动作可能会比较血腥和暴力，但本作的乐趣还是绝对值得肯定的。

PSP	本刊译名：死人头弗瑞德			M
	D3 Publisher	29.99美元	2007.8.28	
动作冒险	UMD	美版	1-2人	256KB

STORY

弗瑞德·纽曼（Fred Neuman），本作的主人公，职业是一名普通的私人侦探，虽然看上去是一门颇为神秘的工作，但实际上弗瑞德的生活与普通人没有什么两样。直到有一天，他在调查某桩黑暗交易的过程中无意间触动了某个强大的地下组织，于是他们对弗瑞德下了毒手……当弗瑞德再次恢复意识的时候，发现自己失去了记忆，没有了朋友，而且最为糟糕的一点：没有了头颅！取而代之的则是脖子上装有一大瓶溶液的瓶子，瓶里盛放的则是他的大脑和一双眼睛。于是，一个没有头颅的私家侦探的复仇之旅，就此展开……



Head-Swapping换头

头颅更换是本作区别于其他游戏的最大特色，在游戏的过程中我们会收集到各种不同的头颅，而可以随时更换头颅以获得不同的能力正是主角弗瑞德这个“死人头”的特殊本领。在初期弗瑞德就有三种头颅，它们分别是“Jar”、“Stone”和“Corpse”。“Jar”是最原始的形态，其特点是行动迅速，灵敏，跳得很高，按住○键蓄力一段时间后会进入隐身状态（有时限）；“Stone”可以理解为力量型，其特点是身体强壮，攻击力和防御力都很高，但是行动速度慢，且跳越能力很差，跑动过程中按○键可以发动强力冲撞；“Corpse”这个形态的用途很广，我们可以用它来吸收各种气体和液体，之后再喷射出来，这种形态的速度也比较缓慢，直接按○键可以喷射毒气延缓敌人的速度。

在流程进行到第一次打败女巫JuJu Judy后，我们就可以找猥琐男Pitt获得新头颅以及升级头颅的特殊能力。在整个游戏中一共有Jar、Bone、Stone、Corpse、Scarecrow、Toxic、Shrunken、Fred和Tiki九种头颅，随着游戏流程的进行将逐渐入手，每种头颅都有着不同的能力，在游戏的过程中，不论是解谜还是战斗，都需要灵活利用它们的特殊能力。

无头小侦探复仇之旅——怪诞世界奇异冒险

进入游戏后是一段比较长的剧情，剧情过后开始游戏，博士会提示你一些比较基本的技巧，根据提示完成后会发生剧情，同时博士被抓走。这时会出现第一个敌人，先利用他熟悉一下本作中最为基本的战斗技巧吧：按□键是普通攻击，击中敌人数次后敌人会被打晕（敌人头部旁边出现白色的眩晕符号），这时再按△键就能把敌人的头给拧下来。这里给一个小技巧：战斗时先按一下□键，再连按X键就能给敌人造成硬直，直接将其连到眩晕状态再按△键发动一击必，如果一直按□键攻击的话，是无法让敌人硬直的，容易被反击。敌人出大招时如果能够根据屏幕下方的提示适时按下△键就能发动反击，之后先按连续□键再按△键就能直接秒掉敌人。



干掉这个敌人后会出现提示，教你R键的防御功能以及利用R键与其他键的组合攻击技巧。再次解决掉敌人后来到电梯旁，按△键即可。下楼后会教你如何更换不同的头颅（L键打开更换菜单，再用摇杆进行选择）。在一个类似图书馆的房间，需要更换头颅为“Stone”才能推动楼梯，之后引发机关将门打开。接下来一直走即可，在两处挂了壁画的地方会先后发生剧情，之后弗瑞德会掉下来。

接下来这处场景需要你将头颅换成最开始的“Jar”，利用他的跳跃能力从二楼破碎的地板处进入门后。进入一个正在燃烧着的房间，先把敌人解决掉，然后在鱼缸处将头颅换成“Corpse”，吸满水后来到着火的地方，按○键会喷出水灭火，先按一下方向键的↑键，可进入第一人称视点，进行更精确的瞄准。将房间内的所有火都浇灭之后旁边的门自动打开，从这里可以进入大厅（Great Wall）。

大厅分为上下两层，先将这里的杂兵都干掉后进一楼右侧的门，途中会看到一个类似土著人的雕像，那个谜题现在还无法解开，不用管，先把“食堂”里正在用餐的几个杂鱼解决掉。下一个房间，一进门就会看到前进的路被火焰挡住，先往左走，这个房间里地上被通电了，踩在上面会受伤，同时周围悬挂着的猪肉会自动旋转。正确的通过方法应该是利用箱子和地上的猪肉做铺垫跳跃前进，注意别被猪肉挂到，最后在尽头关掉电闸，地上的电就会被停止，猪肉也会停止旋转。关掉电闸后去右边将头颅换成“Corpse”吸满水回刚才的房间将火浇灭即可继续前进。

走没多远会出现提示，将头颅换成“Stone”将左侧的大冰柜撞开即可打开下一间房子里面的密室门，进入密室门后先扳动开关，出现一个布满红外线的小房间，这时会出现提示，根据提示将头颅换成“Jar”再按住○键一段时间即可进入隐身状态，在这种状态下行走是不会被红外线探测到的，不过隐身有时间限制，注意屏幕左上角的时间槽。发动隐身后来到玻璃橱前引发剧情，之后会有提示大厅里的雕像被激活，从旁边的门出去就会回到大厅。

在大厅被雕像扇起的旋风前将头颅换成“Corpse”就会自动飞上去，进入二楼，在下一个房间发现门被植物堵死。我们需要通过左侧池塘的浮萍跳到对面去，注意浮萍会自动往下沉，所以不要在上面停留太久，连续快速跳跃是关键。万一不小心掉到水里就马上将头颅换成“Stone”，这样就不会受伤害，从水底的楼梯再爬回来即可。跳过池塘后，在容器前将头颅换成“Corpse”吸满除草剂再原路跳回来，对着封闭大门的植物喷射除草剂即可打开大门出去。

与铁门后的猥琐男子对话后往左走，有间车库的门是可以在“Stone”下撞坏的，进去后将头颅换成“Corpse”，先从右边汽车的油箱里吸油，再注入到左侧汽车的油箱之中，打开开关，通往墓地的铁门被开启。原路返回时会再次发生剧情，猥琐男再次透露不少情报给你，此时你Stone和Corpse两个头颅会暂时失去。在墓地中会遇到女巫JuJu Judy，对话之后进入战斗。现在我们只能以初始状态应战，女巫会站在屋顶一边召唤僵尸一边远距离用火球砸你，我们打不到她，所以只需集中精神对付那些被召唤出来的僵尸即可，注意防御或者是闪避女巫的火球。将所有僵尸都解决掉后女巫会逃走，回到猥琐男处发生对话，我们可以在他这里买卖道具、升级各种头颅的能力以及获得新的头颅。注意，升级头颅的能力需要先收集金色的蠕虫（就是打败女巫后捡到的那种），每只蠕虫可以升级一次能力；而获得新的头颅则是需要收集5个新种族敌人的头颅后才行。弗瑞德的复仇之路，终于正式开始……

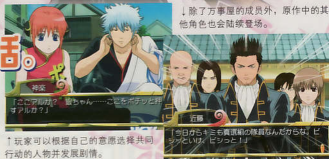




PS2	本刊译名：银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记			CERO A
	NBG	7140日元	2007年8月30日	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	413KB

失去记忆的神秘少年，在歌舞伎町开始喧闹的新生活。

本作的主人公"空"是一名失去了记忆的少年。由于和银时的偶然相遇，空作出了在万事屋中暂住的决定。万事屋中的成员们还是一如既往地贫穷，为了赚取生活费，空必须自己找到工作。另一方面，为了寻回自己的记忆，空也必须四处寻找线索。原创主人公在歌舞伎町中的"传奇"生活就这样开始了。本作的基本游戏形式是沿着剧情主线展开的文字冒险，存在数种不同的结局。同时，游戏在主线之外也准备了很多支线章节，故事发展的余地很大。



↑玩家可以根据自己的意愿选择共同行动的人物并发展剧情。

↓除了万事屋的成员外，原作中的其他角色也会陆续登场。

1 通过对话提升好感度

本作流程展开的主要手段是"对话"。在每一天开始时，画面上会显示出歌舞伎町的地图以及当天可以遇到的人物头像。只要选择头像，就能在该人物所在的地点发展剧情。游戏中每天能遇到的人物都不一样，根据自己的喜好随意选择，就能将剧情引向不同的方向。可以说，每一天的所有行动都是在选择"要和谁见面"中完成的。游戏中的每名角色都存在"好感度"的设定，无论是谁，只要频繁见面，好感度都能陆续提升。好感度提升之后，再和该角色对话时，表情和内容都会发生变化，随后进行的小游戏难度也会随之而改变。另外，游戏中的很多情节也要提升和某些角色的好感度之后才能完成。因此，在进行每一天的行动前应当先想好去向。



↑只要选择角色的头像，就能立刻和该角色见面，玩家可以自由决定想要搞好关系的对象。



2 五花八门的迷你游戏

本作的另一个特点就是各种各样的小游戏。在"神乐的日语讲座"中，玩家要根据神乐给出的提示，用屏幕下方的假名拼出相应的单词；在"演奏！全员集合"中，玩家要看准屏幕下方的计量槽，在到达红色区域时按下按键，以保持演奏会现场的气氛，从而获得评委的高评价；在"纸人相扑"中，玩家要通过不断按下L和R键敲击纸人相扑台，使台上的纸人随着震动而移动，撞倒对手的纸人；在"花札魂"中，玩家要和对手用正统的日本花札展开对决。当然，游戏中的小游戏并不止这些。每种小游戏都附带详细的解说，玩家可以轻松了解具体玩法。玩家在小游戏中取得的成绩会影响剧情的展开，熟悉并掌握各种小游戏是到达理想结局的必要条件。



↑选择和不同的角色见面并发展剧情，可以玩到种类不同的小游戏。

↓玩家在小游戏中取得的分数会影响情节发展，导致结局出现变化。



3 丰富多彩的附加要素

作为一款动漫改编游戏，本作充分考虑到了原作爱好者的需要。《银魂》中的主要角色都会在本作中登场，并在原创情节中表现出原作特有的气氛。全程语音是本作最大的特点，动画版原班配音阵容全数参加了这款游戏的制作，对于看过动画版的玩家来说，这款游戏会令他们感到非常熟悉。这款游戏还在本篇之外收录了很多鉴赏模式：在"回忆相册"中可以欣赏到游戏中出现过的静止画；在"银魂笑剧场"中可以重新阅览游戏中的各种支线故事；在"电脑笑游戏"中可以自由联系游戏中的各种小游戏；在"剧盘音乐厅"中可以播放游戏中的乐曲。玩家在游戏之余，可以慢慢享受《银魂》世界观中蕴含的乐趣。



↑原作人物的个性都会得到充分体现，玩家们可以感受到《银魂》中独特的魅力。

对原作内容的扩展与重现

《银魂》是一款凭借独特的角色形象和剧情路线获得了很高人气的动漫作品，原作中充满个性的台词风格给人留下了很深的印象。本作是一款将再现原作中人物对话与情节表现作为重点的游戏作品，在语音及剧本等方面下了很大功夫，人物的表情与台词全都经过了原作者的监修，再现度很高，一些搞笑细节的精彩程度甚至令人感觉不出这是一款原创作品。再加上配音演员的精彩演绎，本作在对《银魂》世界的表现度方面确实达到了很高的水平。不过，如果从一款AVG游戏的角度去衡量，本作还存在一些不足之处。首先，本作的游戏内容不是很丰富，玩家能够移动的范围比较狭小，流程的天数也偏短，完成一遍主线后难以让人产生充实的感觉。同时，本作从头到尾都在看剧情，除了偶尔出现的小游戏，几乎没有什么可以"玩"的东西。另外，由于对原作风格的过度追求，本作中有些地方的台词过于冗长，如果对原作没有一定程度的了解，很容易产生厌烦的情绪。从整体上讲，本作是一款需要带着"看动画"的心情去玩的游戏。

模式简介

本作的游戏模式非常简单，主菜单下主要有剧情模式、对战模式、海贼名舰和基本设置。剧情模式就是选择各个角色以原作的一些重点情节和地点为串联进行战斗，最开始只有梅莉号的7名船员可供选择，每完成一名角色的剧情模式就会出现一名新角色。打穿一名角色的剧情模式后还可接着打，如果想更换角色的话只需退出选择"重新开始"即可。对战模式可以选择与电脑对战以及联机对战，本作支持一卡多机对战。

在"海贼名舰"里可以流览目前已经收集到的所有卡片，一共可以得到133张卡片。也可以对目前的卡组进行编辑，虽然这是一款格斗游戏，但一个强大的卡组在与人对战时能够起到有力的支援效果。"卡片交换"这个功能可以让你和好友交换自己现有的卡片。"悬赏金确认"其实就是查看目前各角色在剧情模式下的得分记录以及对战的胜负情况。在基本设置"オプション"中可以选择每局的时间（30秒、60秒和90秒）、对手的强弱、效果音以及删除记录。

战斗规则介绍

本作战斗规则类似于《JUMP明星大乱斗》，除了最基本的格斗外还可以发动卡片效果，另外场景之中还会经常随机出现各种宝箱，宝箱之中的道具多种多样，包括恢复体力、增加体力上限、提升攻击力、得到卡片、炸弹等等。

战斗获胜的条件就是得到第一，排名是根据战斗得分从高到低顺位排列的，影响得分的三个因素主要有：打倒敌人的次数、被打倒的次数、掉落的次数。打倒敌人的次数是指将对方的HP扣至零，注意只要你完成关键的最后一击即可，打倒一个敌人+1点积分，被打倒一次-1点积分，被打落或者是自己摔到场景外面一次-1点积分。如果该场战斗结束后玩家的得分和某名对手的相同，那么就会进入"死亡模式"，双方都只剩下一丝血，谁先成功击中对方即可获胜。

故事模式每场战斗前会给出一条特殊条件，在战斗中完成这些条件就能获得特殊奖励卡片。这类条件往往是保持第一、使用/不能使用/用完卡片、击倒所有对手至少一次、用必杀技干掉对手等等。将某角色的剧情模式通关后，除了可以开启相应的隐藏人物之外，还可以开启该角色EVENT战斗的场景。

草帽团船员们与死敌再次交手 为了竞争最伟大的海贼展开乱斗



本作中最为实用的攻击套路并不是必杀技，而是XXXY这套连续攻击技，攻击硬直小、速度快，能够起到明显的压制效果。

影响悬赏金获得的因素

本作中的"悬赏金"类似于其他格斗游戏的得分，影响悬赏金获得高低的因素主要有这么几条：首先就是本场战斗的排名，这一条与参与的角色数量有关，例如只有一个对手的情况下获得第一名可以得到120W，有两个对手的情况下获得第一名可以得到150W，也就是说对手越多得分越高。除此之外，常见的加分因素还有在战斗中不使用任何卡片、一次也没有被对手击倒过、保持一段时间没有受到伤害、最先被攻击到、从背后攻击对手的次数多、使用轻攻击（Y键）的次数多等等。



卡片组合的要点

卡片在这次的战斗中有比较重要的地位，所以打造一个强力的卡组非常重要。卡片的作用可以直接从其上面的图案看出来：比如与角色头像相同且右下角有个刀形标记的青色卡片是必杀技卡，印有其他角色头像的蓝色卡片是提升攻击、防御、速度等辅助卡片，有个小绵羊和红心标记的青色卡片是体力回复用的，印有"期蒙尼"头像和"！？"号标记的卡片是随机效果的干扰卡等等。

每张卡片上都有一个数字，角色能够携带的卡片是有上限的。比如你的卡片携带数是10的话，那就意味着你可以带10张1级的卡片，或者是带5张2级的卡片，依次类推。一般来讲，等级越高的卡片其效果也就越强大，但是相应的可携带数量也就少，如何组合，视个人的战斗风格而定。

如何发动必杀技



这次的必杀技不是通过搓招来使出的，而是需要你先使用对应该角色的必杀技卡片，之后该角色身上就会冒出蓝色的气体，在这段时间内按X键发动冲刺，如果成功命中敌人且没有被防住的话就会出现必杀技的特写画面。也就是说，本作的必杀技并不是像前作那样"百发百中"，对发动的时机要求比较高。

布鲁克的出现方法

隐藏角色布鲁克的出现条件比较特殊，想要打出他的正确方法是让草帽团的8个人所有悬赏金都达到999990000以后用任意一人通关即可。这8个人是一开始的ルフィ、ゾロ、ナミ、ウソップ、サンジ、チョッパ、ロビン以及用ルフィ通关一次后出来的角色。建议在大钟楼那一关挣钱，将每局时间调成30秒，躲在钟底下，看见有人下来就上去来一通YYYX的组合技将其打下去，挣钱的速度还是满快的。



ONE PIECE GEAR SPIRIT

ワンピース ギアスピリット

□文/北斗

NDS	本刊译名：海贼王 Gear Spirit			
	NBGI	5040日元	2007.8.30	CERO A
格斗游戏	卡带	日版	1-4人	512Mb





NDS	本刊译名：森林守护者			CERO A
	Interchannel	5040日元	2007年8月23日	
即时战略	卡带	日版	1人	256Mb

科技发展环境问题却日益严峻 教育我们保护环境迫在眉睫之作

虽然本作人物设计非常可爱，更容易被低年龄的玩家接受，但游戏的战斗系统却毫不马虎，将即时战略游戏的要素全部囊括。通过战斗，玩家不但可以升级，还可以学到新的特殊技能，更可以让小精灵部下们进化为新的精灵。 □文/雪飞

在神灵居住的高山玛娜山下，有一片美丽的森林，森林的名字就叫玛娜森林，这片森林是小动物与精灵和谐生活的乐土。然而，位于玛娜森林附近的王国为了追求更加舒适的生活，突然侵入玛娜森林。小动物和精灵们赖以生存的森林被成片地砍伐，为了保护这座美丽森林，保护小动物和精灵们生活的乐土，主人公多利昂虽然只是一名见习魔法师，但仍然勇敢地站了出来，指导大家成为合格的森林守护者，阻止王国的魔手继续肆意破坏森林……

兵种介绍



ドリアン

主人公，见习魔法师，正义感强深爱森林，擅长使用各种魔法。为了保护自己的家园，他毅然出战，并指示精灵们与王国斗争。因为是职业魔法师，所以体质异常脆弱，绝对不能与敌人近身战斗，但惊人的魔法力弥补了体力的缺陷。



エコリス

地面部队，移动速度较快攻守平衡，在平地上行动自如。但容易受地形影响，必须借助特殊建筑才能登上高地。水是他们的天敌，一旦进入水中便会被活活淹死。技能**マナドロシプ**是种植一棵玛娜树，为范围内我军成员徐徐回复体力。



エコモン

高攻击力空军部队，最大优势就是移动不会受到任何地形影响，可以活跃在战场的各个角落。也许是为了飞上天空而身轻如燕，防御力也随之下降，因此绝对不能充当战斗的先锋。使用它的特技可以搬运同伴或物品，但移动速度会因此降低。



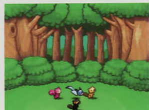
エコビイ

水军部队，擅长游泳，可以自由穿梭在水陆间，但移动速度较慢，大部队集体行动时，需要让其他部队在原地等候。体力较高，是防御力最高的作战部队。使用特技可以利用水陆的高低差修桥铺路，使我方的地面部队也能轻松跨越大河。



战斗指南

本作的战斗采用传统操作与触摸笔结合的游戏方式，玩家可以使用十字键控制主人公的移动，用A键命令主人公调查采集；操纵小精灵行动和使用主人公魔法等则要使用触摸笔。进入战斗前，我军可以进行战前编成，首先要在玛娜之家召唤战斗用精灵，需要消耗精神力。因为在游戏初期只能派遣三支部队出战，因此最好将陆海空三军各编一支部队，用以应对不同的环境和战斗。除了消灭危害森林的敌人外，我方还需注意保护基地，如果我方基地被敌人破坏，则游戏结束。因为主人公是见习魔法师，所以稍不留神便会被敌人击毙，不过玩家并不需要担心，因为他可以自动复活。



→游戏画面轻松自然。

玛娜之实：玛娜之实是本作中非常重要的元素之一，关系到主人公魔法的使用，进入战场后便可发现大小不一的玛娜之实，玩家可以自行收集，当消灭了敌人的战斗单位后，也会出现玛娜之实。另外，利用守护者植树的特殊能力，等树木成长后也可以得到玛娜之实。



魔法：本作主人公魔法分为辅助系和攻击系，并且有等级之分，最高三级但主人公最初只有一级。必须收集战场上的玛娜之实才能使用魔法，主人公的精神力在屏幕左上显示，采集到玛娜之实后可以提升精神力，达到一级后主人公可以使用全部的一级魔法。二级魔法则要消耗两单位精神力，三级魔法消耗三单位精神力。在游戏初期主人公可以使用的魔法只有一个，但随着游戏的进行，主人公会学到更多的魔法。

精神力：主人公的精神力最初只有一颗，但在战斗中收集到水晶后，可以提升精神力的上限。

升级：提升精灵能力的重要手段，随等级的提高精灵可以进化。



入门流程

1、进入游戏后，先跟老人对话

2、第一个任务是拣玛娜之实，只要走到果实边即可完成。

3、然后需要找到三只**エコリス**，只要用触笔轻点中央的大树屋即可。

4、使用触摸笔画圈，将三只**エコリス**编入一队。

5、点中央的圆圈，让三只**エコリス**进入。

6、让三只**エコリス**集中在主人公周围。

7、让三只**エコリス**走到中央树屋周围，然后点击中央树屋，使他们自动守卫中央树屋。

8、第一场战斗，只出现一名敌人，让三只**エコリス**一拥而上即可轻松取胜。

9、继续与老人对话，选择第二个选项。

10、随意点击一只**エコリス**，使用它的特技种树。

11、继续对话选第三个选项。

12、先在林中游荡，将全部玛娜果实拾取，然后点击屏幕右上方主人公头像，使用雷电魔法。敌人出现后，重复该步骤，利用一个大魔法将全部敌人歼灭。

13、对话选择第四个选项，进入地图后只需要移动到烟雾缭绕之处，调查即可得到物品完成任务。



14、目前主人公可以学习的只有这些，想学到新的知识就要实际操作完成任务。

15、第一个任务：守卫森林。必须全歼破坏森林的敌人才可取得胜利。先将树上的三只**エコリス**点击下树，然后四个战斗单位集体行动。可以先消灭下方的几名敌人，然后让主人公充当诱饵，将地图上方的敌人引下来后，三只**エコリス**将其一举击毙。重复吸引几次，即可完成任务。

16、选择地图上的标志一进入战斗。

17、敌人的数量很多，并且会偷袭我方基地，因此请尽量不要让部队离基地过远，并且注意保护主人公。当敌人集团推进时，使用主人公的雷电魔法。

18、进入守卫森林任务战斗，开战后要控制小精灵们破坏障碍，小精灵们才能继续前进。主人公则可以在小精灵们破坏障碍时，独自走到铁网前使用魔法，消灭距离我方较近的几名敌人。

未确认浮游快感

详细讲述以空想高科技战争作为故事背景，反映人与人心灵间交错历程的传奇故事

评析KONAMI制作人在对未来与科幻的执着追求之下诞生的游戏系列

□文/CTU编撰组 Macro

浩瀚深邃的宇宙，茫茫闪烁的星海，漂浮在无重力状态下的殖民卫星，以及飞舞在星空中的机动兵器……提到这些，你会想起什么？

没错，这就是《机动战士高达》。作为日本经久不衰的国民级动画系列，《机动战士高达》在30年来已经影响了无数的科幻作品。而我们今天要讲的传奇，是一个和其形似而神韵不同的故事：《MGS》之父、KONAMI金牌制作人小岛秀夫缔造的科幻系列——《ZONE OF THE ENDERS》。

—序—

缔造ZOE系列的男人们



小岛秀夫

1963年8月24日生于东京世田谷区。1986年加入KONAMI，早期作品包括《METAL GEAR》（现在的《MGS》系列的前身）、《SNATCHER》和《宇宙骑警》。1998年推出的PS版《MGS》掀起了3D动作游戏和游戏电影化的狂潮，并最终达成了全球680万套的惊人销售成绩。2001年推出的《MGS2：自由之子》成为PS2平台早期的代表性大作，其本人也被《时代周刊》评为“10大影响未来的人物之一”。随后于2004年推出的《MGS3：食蛇者》再次以全球400万的销量获得了成功。小岛秀夫是《ZOE》系列的制作人，并为该系列提供了最初的构思和灵感。目前正全力投入《MGS4：爱国者之枪》的开发。



新川洋司

1971年12月25日出生于广岛。于1994年《宇宙骑警》开发阶段加入KONAMI，小岛组的御用画师。其创作的人物和机械以注重结构美感，粗犷而不失细腻著称。《MGS》系列奠定了他今天的无上地位，其后的《ZOE》更让玩家见识到了其在机体设定方面的不俗才华。目前负责《MGS4》的人设和机设工作。



村田周阳

1970年12月30日出生于东京都港区，学生时代就开始自主创作电影。1995年加入KONAMI，工作以为游戏的DRAMA（广播剧）CD创作剧本为主。从1999年开始参与游戏制作，为《MGS》创作了官方小说《影子摩西岛的惊天阴谋》。在《ZOE》中担任助理监督，《ZOE2》中担任监督和编剧。目前工作为和小岛秀夫一同创作《MGS4》的剧本。



西村诚芳

1963年2月18日出生于长崎。1983年加入动画制作公司STUDIO DOVE，以作画监督和人物设定活跃于业界，参与制作了大量机器人动画。担任《机动新世纪：高达X》的人物设定使他名声大噪。此外，他还在《W高达》《G高达》《V高达》《绝对无敌：雷神王》《机动警察》等作品中担任作画监督一职。他在《ZOE》中负责人物设定和分镜监督。在《ZOE2》中担任作画监督。



日比野则彦

1973年9月3日生于东京衫并区。曾经留学美国，就读马萨诸塞州波士顿的贝克莱音乐大学（全球唯一把流行音乐和爵士音乐作为主要授课内容的音乐大学）萨克斯专业，用一年零三月的时间读完了大学的全部课程，此后以爵士乐队的萨克斯手活跃于日本国内外。1999年加入KONAMI，进入小岛组担任乐师。代表作包括《MGS2：自由之子》《MGS：双蛇》《MGS3：食蛇者》《我们的太阳》《游戏王DM7&8》。他在《ZOE》系列中负责歌曲和BGM的谱曲和演奏工作。2006年他从KONAMI退社，成立了自己的公司Gem Impact，并推出了第一张个人专辑《灯》（《AKASHI》）。退社后的日比野为《龙如2》等非KONAMI作品担任了配乐工作。现在的日比野依然和小岛组保持着良好的合作关系，并预定为《MGS4：爱国者之枪》继续担任配乐一职。

PART1 草创之初

如今的小岛秀夫因《MGS》系列名声大噪，然而，他在登顶之前的早期作品却并不为大多数人所知。

1986年加入KONAMI会社的小岛所工作的部门为MSX游戏部。MSX是80年代早期出台的廉价家用娱乐电脑标准，由日本出版集团ASC II和美国微软共同提案，并由索尼等多家日本厂商负责进行商品生产。由于先天机能不足且缺乏软件支持，MSX在销量上一直被FC压制。小岛在MSX平台上推出了《METAL GEAR》和《METAL GEAR 2：SOLID SNAKE》，这两部8位机的作品表现出了浓厚的电影化风格，成为日后《MGS》系列腾飞的基础。

以《METAL GEAR》的电影化创作理念为灵感，小岛在PC88、MSX、PC-E、MDCD等平台推出了原创AVG作品《SNATCHER》。故事讲述了2040年，世界范围内发生大规模生化灾难后，检察官JEAN率领部下调查大型公司的财务丑闻并最终揭穿幕后黑手，击败机械魔物SNATCHER的过程。在随后的1994年，于3DO、PS、SS等机种上推出的《宇宙骑警》的世界观在一定程度上继承了《SNATCHER》的神韵。剧情以宇宙开发的大时代为背景，讲述了宇航员JONAS在太空漂泊数十年后返回地球却遭遇谋杀命案，独立调查并破获谜团的故事。《宇宙骑警》虽然是AVG游戏，但加入了部分枪战内容，在世界观中，工程和军用机器人亦占有十分重要的地位。《宇宙骑警》中不但出现了负责宇宙开发的大型财阀，《ZOE》中登场的LEV机器人也曾经多次作为主角用机体出战。因此，很多玩家都将本作视为《ZOE》系列剧情的前传。

当然，仅凭8位机的机能是无法完美再现小岛心目中的游戏电影化理念的。小岛后来在游戏开发事业上所取得的辉煌，和主机技术的腾飞密切相关。1998年，在PS平台上推出的《MGS》凭借3D技术获得了空前的成功。然而，此时依然有一颗大石悬于小岛的心中。

《MGS》于日本迅速突破50万销量后，小岛秀夫接受了日刊《FAMI通》记者的采访。在谈及“您现在最希望制作的下一部作品是什么”时，小岛苦笑



■虽然《ZOE》系列的主要表现形式是“带有科幻色彩的机器人战斗”，但作品中对人们拥有的感情和发出的思考的刻画才是最大的魅力所在。

了一下，然后回答：“并不是《MGS》的续作。我最感兴趣的其实是《SNATCHER》和《宇宙骑警》这类未来的硬科幻作品。然而受限于当时的机能，我只能制作一些AVG游戏。我希望能够在机能更加强大的下一代主机上制作一款世界观风格类似的动作游戏。”

1998年年末，《MGS》发售后不到2个月，小岛组便开始了续作的企划工作。在将《MGS2》确定在PS2平台上制作后，小岛组认为，有必要制作一款实验性质的原创新作来探索PS2的性能。经过讨论后，小岛提议利用PS2的3D机能制作一款以宇宙为背景的全天周机器人科幻动作游戏，最后获得了一致同意。会议上初步确定，由曾经参与《宇宙骑警》和《MGS》的画师新川洋司担任这款新作的机体设定工作。

而这，正是《ZOE》系列的开端。

PART2 初闻蹄声

在2000年的E3展会上，KONAMI展台的《MGS2：自由之子》以震撼的画面和直逼电影的表现效果赢得了满堂彩，并毫无悬念地包揽了包括“年度E3最佳游戏”等多项桂冠。同时，在展台上和《MGS2》同时展出的另外一款原创PS2作品《ZOE》也引来了不少人的关注。

制作人——小岛秀夫；机体设定——新川洋司；人物设定——西村诚芳；编剧兼监督——冈村宪明。初公布的《ZOE》，便已经有了全明星的豪华制作阵容。在随后的2000年秋季东京电玩展上，《ZOE》不但展出了新的预告片，还提供了试玩机台。当然，让观众对本作期待度水涨船高的原因并不都是游戏本身的素质，很大程度上也在于KONAMI在展会上放出的“《MGS2：自由之子》试玩版将捆绑在《ZOE》中推出”的消息。

2001年3月，《ZOE》在日本、北美、欧洲三地同时发售，销量很快就突破了50万大关。不过，拿到这款游戏的玩家发现，在KONAMI强势商业运作的背后，这款游戏本身的素质并不能让人满意。

首先，游戏标榜的“无重力高速作战”在实际表现中并不理想。战斗中游戏的视角横向变化过大，再加上敌人从全天周范围出现，多次切换目标后容易让玩家产生眩晕的感觉。乍看演示视频时，本作的画面确实非常眩目，但仔细观察后就会发现，游戏中的配色十分单调，橙色、绿色和红色占据了大部分空间。如果抛开多边形和贴图细致程度，仅从发色数来看，也许有人会将《ZOE》看作一款PS游戏。

音乐方面，《MGS》系列的御用乐师日比野则彦的实力毋庸置疑，无论是摇滚、爵士还是古典音乐，他都能拿捏得恰到好处。可是，在《ZOE》这部作品中，他尝试用一种虚无缥缈的电子声来演奏配乐，初听时曲风显得十分空灵，但久听之后会觉得表现空洞乏力，这遭到了玩家的诟病。不过，日比野为本作创作的两首主题歌口碑倒是相当不错。

机体设定毫无疑问是《ZOE》的最大亮点。新川洋司创作的机体在保有机械的质感的同时也能展现出完美的人体结构，其力量感正是作品最出彩的地方。在为初代《MGS》制作了棱角分明的METAL GEAR REX之后，小岛秀夫提出让新川为下一部作品创作一些轮廓更加柔和，和人体更加相像的机体。以这个思路为基础，结合自己学生时代曾经创作的画稿，新川创作出了主角机JEHUTY，以及劲敌ANUBIS等机体的形象。为了有别于《宇宙骑警》中曾经出现过的老旧工程用机LEV，新川将《ZOE》中登场的这些新型机体命名为Orbital Frame（来源于丹麦作家勃兰兑斯的原创词汇“轨道破坏者”，表示这些机体具有称霸宇宙空间的强大能力）。安装在肩部的推进喷口，圆锥式的腿部，以及消瘦而结实的结构便是这类机体的共同特征。在设定中，Orbital Frame具有将自身重力抵消的特殊能力，因此无需采用脚步行走的传统行进方式，这也是新川将机体的腿部设定成锥形的原因。《ZOE》机体这种飘逸、修长的风格也直接影响到了后来推出的《MGS2：自由之子》。以朱鹭（埃及神话中智慧之神Thoth的化身）为原型制作的JEHUTY那如同蓝鸟一般轻快敏捷的形象让所有玩家都过目不忘，其它敌机设定也十分出彩。不过在实际游戏中，机体的动作显得有些僵硬，没有表现出新川机设原案应有的美感，这不能不说是一个因为技术不足而导致的遗憾。

《ZOE》的监督和编剧工作是由KONAMI知名制作人冈村宪明负责的。《ZOE》并不是他和小岛秀夫的初次合作，两人曾经在多年前共同开发《心跳回忆·剧场版》。在制作《ZOE》之前，冈村宪明最知名的作品也是《心跳回忆》系列。此后，他和小岛合作制作了PSP的3部《MGS》作品，并为其编写了部分剧本。《ZOE》的剧情，也是冈村比较有代表性的作品之一。

由于地球资源紧缺，人类向宇宙伸出双手的时间已经经历了将近一个世纪。月球以及地月之间的庞大宇宙空间中建设了很多殖民卫星，火星和两个卫星上也已经建立了永久空间站。此时，人类的开发计划伸向了更远的地方，那就是太阳系最大的行星——木星。由于在木卫四上发现了大量可以用来转化成饮用水的冰以及丰富的核燃料，掌握地球实权的联合国决定在木星圈建立一个殖民卫星用于资源开发。经过数十年的建设，永久殖民卫星“安提丽亚”宣告建成。《ZOE》的主角里昂·斯坦帕克是一位出生于火星的少年，10岁时父母离异，父亲带领他来到了安提丽亚。由于自幼受到父母的冷漠和虐待，里昂的个性非常孤僻，不擅长和别人交往。

平淡的校园生活一天天过去，直到他15岁的那年，发生了一件彻底改变他命运的事件。2172年，联合国掌握的宇宙联合军和火星非法武装巴夫拉姆在安提丽亚展开了大战，里昂也被卷入了这场浩劫中。玩伴和好友的生命被战火所吞噬，里昂本人则陷入了辗转逃亡的境地。在被追杀的紧迫时刻，他无意中接触到了神秘的强大机体——JEHUTY，并在宇宙联合军的指挥官艾伦娜·维恩巴克的指挥下开始了阻止巴夫拉姆军，将机体回收的任务，并在任务中逐渐认识了JEHUTY体内搭载的高智能女性AI（人工智能）——ADA。

坦白而言，单从剧本来说，初代《ZOE》的剧情并无多少可咀嚼之处。主角里昂在本质上和一个普通的自闭少年没有多少区别，女主角赛雷蒂亚，指挥官艾伦娜等角色也都落入了俗套，只有作为剧情核心角色的人工智能ADA算得上一个小亮点。本作剧情上最致命的硬伤是老套的剧情结构，熟悉《机动战士高达》的玩家很容易看出本作和《高达》系列在剧情上的相似之处。宇宙联合军等于地球联邦，巴夫拉姆军等于吉翁军，男女主角里昂和赛雷蒂亚无论性格还是外形都可以看成是《高达X》里卡洛德和蒂法的翻版。本作剧情演出的表现形式也有所欠缺，机体用3D即时演算来表现固然无可厚非，但人物也采用蹩脚的3D建模形象却令人极度失望。呆板的3D形象从形从神都无法还原西村诚芳的人设原案，这也直接导致了《ZOE》的剧情对玩家的感染力急速下滑。制作预算和技术不足固然是导致如此结果的原因之一，但另一方面，我们看到，小岛组在制作《ZOE》时正是《MGS2》开发最艰难的时刻，缺乏更多推敲的时间也是导致《ZOE》表现不佳的原因。

从客观的角度来看，《ZOE》的剧本并不算上乘之作。不过，小岛秀夫和冈村宪明等人为本作设定的庞大世界观和丰富的背景设定倒也没有白费，埃及神话和未来科幻结合而成的特殊风格获得了玩家的肯定。可以说，正是《ZOE》这部不过不失的初代作品，奠定了之后两部动画版以及《ZOE2》辉煌的基础。

在《ZOE》游戏流程的最后，里昂击败了自己的劲敌——巴夫拉姆强大而疯狂的女副官维奥拉，却遭遇到了一台神秘机体ANUBIS。JEHUTY被其强大的力量所压制，瞬间便遭到了重创。危机关头，指挥官艾伦娜操纵母舰亚特兰迪斯成功掩护JEHUTY撤退，并回收了这部机体。

在母舰的格纳库中，完成了任务的里昂在和JEHUTY做最后的分别。尽管经过了生死的考验，里昂和ADA已经成为了无法分离的同伴，但ADA却必须和里昂说再见了。伤感之余，里昂询问ADA接下来的选择。得到的却是一个冰冷的答案。

"找到阿曼要塞，并在要塞内部启动自爆系统，和其同归于尽。"

"为什么？"

"这是我的使命，也是我生命存在的意义。"

伴着凄婉的片尾曲《Kiss Me Sunlights》，《ZOE》就在这不安和温暖中落下了帷幕。等待玩家和里昂的，将是之后更加深邃的宇宙和未来。

PART3 异域之路

《ZOE》的发售，并不代表这个系列告一段落，善于商业运作的KONAMI早已准备将这一作品系列化。和游戏同期推出的周边产品便是两部动画——60分钟的OVA《ZOE2167》以及《ZOE：Dolores，i》。

这两部动画制作阵容和KONAMI的关系并不大。负责操刀的动画公司是以《高达》系列闻名的老铺SUNRISE。让他们负责军事类的机器人动画，可谓手到擒来。现在回头看看这两部动画作品，尽管风格和游戏差别很大，但对原作的世界观进行了大量的补充和扩展，对之后的游戏起到了极为重要的作用。

OVA动画《ZOE2167》讲述的是游戏版初代《ZOE》5年前的故事，舞台背景从木星的殖民卫星安提丽亚转移到了人类宇宙移民的最大集聚地——火星。5年前的火星武装巴夫拉姆并未像5年后那样强大，军队中服役的主力机体依然是老旧的LEV，由于和宇宙联合军无法在科技上拉开较大的距离，火星在这时虽然发生了一些变故，但依然被地球方牢牢地掌握在了手中。由火星方率先发现的稀有矿物麦塔特隆成为了黑暗中点燃解放火星的唯一希望。巴夫拉姆投入了最精锐的人力资源去研究麦塔特隆在能源和军事方面的应用可能性，并最终发现了它所具有的种种神奇特性：比核能更清洁的能量反应，近乎无限的能量输出，以及类似记忆合金的自我恢复功能。巴夫拉姆立刻开始了以麦塔特隆为动力源和装甲的新型机动人形兵器——Orbital Frame的开发。在制作了无数台初期验证机后，第一台可投入实战的Orbital Frame——IDOLO终于开发完成。

拉达姆·雷巴斯少尉是一位在火星土生土长的宇宙移民，在军队中为巴夫拉姆效力多年。日复一日的军旅生涯对他而言只不过是一杯不得不喝的苦酒。幸好有恋人德罗蕾丝和最忠实的部下维奥拉在身边陪伴，他的生活才不至过于苦寂凄凉。拉达姆所在的部队受到地球方高级军官的监视和歧视，即使见到自己的部下被他们殴打致残，拉达姆也无能为力。这不仅仅是由于宇宙联合军官员拥有比他们更高的地位，更重要的原因是火星人自身的力量过于薄弱。由于火星的重力比地球小得多，即使是同为军人，拉达姆的体质也和地球人相差太多，拳脚相向的话，惨败的一定会是自己。除了借酒浇愁外，拉达姆找不到任何安抚自己心灵的方法。

"我们生在火星，长在火星，永无止境地生活在这片苍凉的大地上，不断受着地球人的歧视，经济上也不过是地球的附属。这一切难道都是我们火星人的错吗？"

"不必绝望，变革的时代总会到来的。"面对自己恋人的抱怨，德罗蕾丝只能这样回答。

"时代？真是可笑……那种东西到底什么时候才能到来？我现在只想要力量……能够让他们全部屈服的力量！"

由于在军中出色的表现以及丰富的经验，拉达姆、维奥拉和德罗蕾丝一起被调往由米歇尔·林克斯博士负责的Orbital Frame机密开发小组，并成了IDOLO的实验机师。初次亮相的IDOLO显现出了惊人的火力、机动性和防御力，无论从哪个方面来看，它的实力都远远凌驾于老旧的LEV之上。军方对IDOLO的实验性能大加赞赏，并决定迅速将此机种投入量产。然而在进行第二阶段的试飞时，却出现了意想不到的意外。作为二号实验机师的维奥拉登上IDOLO后发现，机体的控制装置完全不接受命令。但是，在拉达姆驾驶机体时，却不会出现这种情况。

米歇尔·林克斯博士对这种不解的现象进行了深入分析，最终得出的结论却让他不寒而栗。驾驶IDOLO的拉达姆和机体产生了思想和脑波上的共鸣，由此产生的拒绝意识使IDOLO的控制系统对维奥拉和其他机师的命令毫无反应。也就是说，麦塔特隆已经不仅仅是一种简单的稀有矿物，它甚至可以和人类产生思想上的交流。察觉到这一切的米歇尔感到了彻骨的恐惧，由于麦塔特隆还有太多不为人知的特性，出于安全性考虑，米歇尔向军方申请中止Orbital Frame计划的开发，却遭到了高层的反对。

另一方面，宇宙联合军派遣在巴夫拉姆中的卧底也在详细关注着IDOLO的情况。在里应外合之下，联合军率领一支特种部队突袭了开发IDOLO的秘密基地。米歇尔博士和他的助手德罗蕾丝被联合军劫持到了运输机上，与此同时，拉达姆和前来抢夺机体的敌人展开了殊死搏斗。尽管联合军的士兵成功启动了IDOLO，然而完全不听从命令的IDOLO却径直冲向了墙壁，将驾驶舱内的士兵撞死。

得知德罗蕾丝被运输机挟制前往火卫二空间站的消息后，拉达姆不顾维奥拉的一再反对，私自启动了IDOLO，决定亲自前往火卫二搜寻德罗蕾丝的下落。为了不让绝密的Orbital Frame技术泄露给地球方，巴夫拉姆高层做出了和宇宙联合军联手摧毁IDOLO的决定。



■《ZOE》系列的背景设定具有独特的风格，主要机体的造型与动态获得了很多玩家的关注。

为了救出自己的恋人，驾驶IDOLO的拉达姆发挥出了鬼神一般的战斗力。宇宙联合军和巴夫拉姆庞大的LEV和战斗机群在IDOLO超强的火力下顷刻化为灰烬。拉达姆突破了火星基地前来阻拦他的援军，突破了火卫二空间站的守卫兵力，驾驶IDOLO冲进了空间站内部，寻找德罗蕾丝的踪迹。然而，他眼前看到的一切却让他的全身的血液顿时凝固了，德罗蕾丝为了掩护米歇尔博士逃脱，用自己的身体挡住了射向米歇尔的子弹，鲜血顿时弥散在隧道的失重空间中……

拉达姆在驾驶舱内抱着德罗蕾丝的身体，不断呼喊她的名字，然而，一直陪伴在身边的恋人还是闭上了眼睛。见到德罗蕾丝死在面前，拉达姆的精神彻底崩溃，正当他抱着恋人的尸体不断哭喊的同时，德罗蕾丝的手臂却突然抬起，温柔地抚摸着拉达姆的面颊。拉达姆抬起头来，看到IDOLO驾驶舱的屏幕上出现了自己恋人的笑容。德罗蕾丝以IDOLO的力量重生了？尽管眼前的情景不可思议，但拉达姆对此深信不疑。

IDOLO顶着无数敌机的火力下成功冲出了火卫二空间站，在太空中展开了无情的杀戮。然而，无论是多么强大的战士，终究有疲惫的那一刻，击倒了无数台LEV的IDOLO，最终还是被宇宙联合军的强大的火力击败。

高大庄严的教堂，优雅的婚礼进行曲，洁白的礼服和婚纱，以及被自己抱在怀中的恋人……拉达姆似乎看到了美好而幸福的情景。然而，赶到此地的维奥拉却说出了冷酷的事实。

“德罗蕾丝已经死了，你所见到的不过是IDOLO制造出的幻觉而已。”

恍然醒悟的拉达姆睁开了眼睛，看到了眼前无数用枪口指向自己的敌机。

“拉达姆少尉，投降吧，这样你还能有一丝希望。”

然而，拉达姆并不肯相信眼前的事实，继续沉醉于IDOLO制造的环境中。

“你为什么要来阻拦我们？德罗蕾丝在为我指引方向。看来，为了让我们永远在一起，我必须将你这个搅局者也摧毁掉！”

IDOLO缓缓举起了右手，准备发动最后的攻击。

“不要啊！少尉！”

维奥拉的惨叫已经无济于事，无数台LEV同时将自己的火力倾泻到IDOLO这架机体上，长久的喧嚣和爆炸过后，剩下的只有一片废墟，以及坐在自己机体的驾驶舱中，无力地哭泣着的维奥拉……

这件事故发生在2167年，被称为火卫二事件。由于巴夫拉姆掩盖新型机动人形兵器存在的证据而和宇宙联合军一起摧毁新型机所导致的恶性冲突，也是Orbital Frame第一次登上历史的舞台。但是，由于官方删除了一切与此相关的任何资料，因此这件事故本身的存在性也没有人能够证明。

而这，只不过是麦塔特隆初次和人类相识后，发生的一个小小故事而已……

尽管游戏《ZOE2》的剧情无比深邃和庞大，但就笔者看来，《2167》这部OVA作品才是《ZOE》系列中剧情最为出色的作品。整个剧本以《ZOE》中一笔带过的火卫二事件为基础，详细阐述了世界上第一台Orbital Frame——IDOLO的诞生和毁灭。60分钟的片长使得整个影片的剧情显得极为紧凑，高潮迭起，毫无拖泥带水。影片对那个挣扎在动荡年代中的人类心灵做了深刻而细致的描写。拉达姆·雷巴斯原本只是一个略带软弱和愤慨的机师，然而，在他接触IDOLO，获得了强大的力量后，内心也开始变得残暴不仁。在一直支持他的恋人德罗蕾丝被挟走后，他开始明白，力量不应该用于仇恨，力量应该是为爱而生的。最后为了营救自己的恋人而牺牲的结局，也让无数观众动容。米歇尔·林克斯博士虽然身为军方的武器研究人员，但她的内心中依然留有最基本的良知，在察觉到拉达姆的异常情况以及麦塔特隆可怕的危险性后，他毅然决定中止Orbital Frame的开发。在被地球赶来的宇宙联合军以生命威胁，要求她为地球研究军事技术时，她也毫不犹豫地选择了拒绝。而另外一位值得一提的角色，则是在初代《ZOE》游戏中，以最终BOSS身份登场的维奥拉。

“OVA中有很多剧情都是关于维奥拉的，我们将亲眼目睹她是如何从一个软弱而单恋上司的LEV驾驶员成长为一个冷酷而任性的Orbital Frame机师。随着之后TV版动画《Dolores, i》的播出，《ZOE》的游戏和两部动画作品将被连接成为一个整体。”小岛秀夫在采访中这样说道。

儿童时代的维奥拉深受地球的宇宙联合军的迫害，因为所居殖民地的防护罩被联合军击毁，维奥拉自小便患上了宇宙放射线病，失去了生育能力。进入军队后，她曾奉命去刺杀拉达姆，并斥责他为“地球的走狗”，最终自己却被拉达姆身上的坦诚和率真所感染，成了他的部下，忠实地跟着他四处调动。维奥拉心中暗恋着拉达姆，但她深知，有了德罗蕾丝的拉达姆不会选择自己。所以，维奥拉只能不断祈祷，永远在军中做拉达姆的部下。在拉达姆决意去营救德罗蕾丝时，维奥拉选择了拼命阻止，然而最终他还是放走了拉达姆。最终随大军赶到火卫二的维奥拉原本希望拉达姆能够平安活下去，但出现在他眼前的却是自己上司惨死的一幕。从那一刻开始，维奥拉的心中占据着的只有黑暗，没有光明。5年后出现在木星殖民卫星安提丽亚的她，已经彻底成为了一位冷酷无情的死神。

《2167》的结束并不代表《ZOE》动画作品的完结，紧随其后在电视台上播放的则是TV动画《Dolores, i》。TV版的时间设定在2172年，和初代《ZOE》游戏的时间吻合。詹姆斯·林克斯是一位49岁的中年大叔，以运输货物为生，多年乘坐运输太空船不停奔波于火星和地球之间。他的妻子是火星的科研人员，在5年前的火卫二事件中的神秘事件中被宣布死亡。然而詹姆斯却一直坚信自己的妻子依然还活着，并过着奔波于太空的生活，希望有一天能够找到她的蛛丝马迹。在一次交货完毕后，詹姆斯在火卫二空间站接到了一个新的活计：运输一件珍贵物品到地球。随后不久，詹姆斯便发现这件货物是一台名为德罗蕾丝的Orbital Frame，而将货物交给他的


■在特殊的背景下，不同人物的理想与信念在战场上激烈交错。逼真的情境描写使玩家产生共鸣，从而对本作中的传奇世界所着迷。


■游戏中主要的机体借鉴了一些神话中人物形象的风貌。

人正是他的妻子米歇尔。随后，詹姆斯的运输船遭到了宇宙刑警的搜查和神秘组织的袭击，尽管詹姆斯驾驶德罗蕾丝成功逃离了事故现场，但神秘组织却将警察死亡的黑锅扣在了詹姆斯头上。德罗蕾丝成功抵达了地球，詹姆斯的两个子女——雷奥和诺伊鲁对这个抛弃他们家庭的父亲却十分不满。由于地球警方将“杀害宇宙刑警”的詹姆斯定为了一级通缉犯，一家人只得乘坐火箭逃亡到火星，顺便寻找母亲米歇尔生还的下落。

尽管剧情尚算精彩，但在节奏感上，TV版《Dolores，i》可以说算是不及格。作为26集的半年番动画，前13集剧情几乎都和主线无关，主角抵达火星后的节奏也显得十分拖沓。到了最后10集，剧情又突然开始急速推进，让人难以适应其中的变化。悬念设定方面，TV版从一开始就在不断暗示这部作品和OVA之间的关系，同时也在避免直接联系。整个剧情主线有如抽丝引线般逐渐带出，并由关键人物和OVA的故事最终串联在一起。主角詹姆斯·林克斯原本是退伍军人，其妻子正是OVA中开发Orbital Frame的米歇尔博士。在火星服役期间，詹姆斯对米歇尔一见钟情，出身于不同的行星并没有成为两人结合的阻碍，他们最终在地球结婚。然而，随着火星和地球的关系迅速紧张化，米歇尔选择了回到火星为巴夫拉姆进行军事研究，两人便就此分开长达十数年之久。与此同时，在OVA结尾处被宇宙联合军击败的拉达姆并没有死亡，凭借着自己和机体内麦塔特隆同化的能力，他以身体一部分机械化的代价成功活了下来，并重新获得了巴夫拉姆军的军籍，策划着他的阴谋。

木星殖民卫星安提丽亚一战大获全胜后，返回火星的诺曼成功夺取了强大的ANUBIS作为座机。他将ANUBIS的技术资料交给了拉达姆，使得拉达姆开发新机体的计划得以顺利实施。与此同时，巴夫拉姆的另一高级军官武多卡上将出于表面上共同的目的，和拉达姆在火星发动了大规模起义，意图直接摧毁联合国在火星的统治。经过惨烈的战斗，宇宙联合军终于将武多卡的叛乱镇压了下去，但事情却并没有结束。拉达姆背叛了武多卡，他率领手下的部队摧毁了火卫二空间站后从火星脱离，前往地球。事实上，拉达姆对于武多卡将军解放火星的计划没有丝毫的兴趣，他唯一的目的是摧毁地球的轨道电梯，彻底断绝火星和地球之间的关系，并让两个行星的人类就此走向灭亡。

从火星基地被营救出来的米歇尔向詹姆斯说出了他驾驶的机体的真相。德罗蕾丝和拉达姆的座机哈托尔都是5年前火卫二事件的产物，以IDOLO被摧毁的残骸为基础，米歇尔开发出了这两台机体。也就是说，德罗蕾丝和哈托尔是一对拥有相同机能的姐妹机。而德罗蕾丝机体电脑系统中的女性AI，正是当年火卫二事件中拉达姆不幸身亡的恋人德罗蕾丝的人格变化而来。在火卫二的空间传送设备被拉达姆摧毁后，唯一能够阻止他的，只有詹姆斯驾驶的德罗蕾丝了。



“拉达姆为什么会如此执着于破坏和杀戮呢？难道他有什么不可化解的仇恨吗？”面对自己的敌人，德罗蕾丝对詹姆斯这样问道。

“希望是人生存下去的食粮，希望越大，失望也就越大。正是因为拉达姆曾经坚信地球和火星的人类能够和平共处，所以现在的他才会如此失望，如此仇恨。但是，人不能被绝望和颓废吞噬一切……所以，我们一定要击败他！”

以惊人的速度突破了宇宙联合军在月球轨道和地球圈设下的防御体系后，拉达姆率领数量庞大的无人机部队向地球轨道电梯发动了猛烈的攻击。尽管詹姆斯驾驶德罗蕾丝将哈托尔击败，但轨道电梯受到的破坏程度已经远远超过了预想，用不了多久，这座长达数万公里的庞大建筑就将失去平衡而坠毁，给人类带来灭顶之灾。

就在所有人都认为一切都无法挽回的时候，德罗蕾丝飞向了宇宙，她想利用自己机体内的麦塔特隆进行空间压缩，缩短轨道电梯和月球之间的距离，让月球的重力为电梯提供平衡。然而，德罗蕾丝体内的麦塔特隆根本不足以维持如此大的空间压缩，她的机能也在逐渐走入极限。

危急关头，幡然醒悟的拉达姆驾驶哈托尔来到了德罗蕾丝身边，并将所有的无人机部队都结合在了一起。无数机体的麦塔特隆所聚集的能量成功缩短了电梯和月球之间的距离，处在死亡线边缘的地球终于转危为安。而拉达姆则驾驶着哈托尔，拥抱着自己恋人幻化成的机体，在光芒的包围中微笑着走向了死亡……这是他的赎罪方式，也是他的解脱。5年来的爱恨情仇，终于在这一刻全部烟消云散了。

TV版动画《Dolores，i》解答了OVA设下的全部悬念，并为游戏版《ZOE》交代了后续剧情。从整个系列的结构来看，《Dolores，i》是一部承上启下之作。经过这部作品，两部动画和游戏原作被串连成了一个完整的整体。TV和OVA两部作品对整个《ZOE》系列的贡献在于其庞大的世界观设定。《机动战士高达》系列的机体和势力关系极其复杂，但在宇宙住民的生活和人文方面则少有涉及。而动画版《ZOE》则向我们描绘了一个军事范围之外的，完整的宇宙移民世界，衣食住行的方方面面，动画版都进行了详细的勾勒和解说。游戏版初代《ZOE》的舞台仅仅设定在木星的殖民卫星安提丽亚这样一个狭小的范围内，而两部动画版则向我们展示了从地球到火星以及各大殖民卫星的全景图。这些详细的资料设定，为之后的游戏版《ZOE2》奠定了辉煌的基础。

2001年年初，任天堂当时的主流掌机GBA发售后不久，KONAMI在该平台推出了一款SRPG作品《ZOE：2173圣约》。无论从机体设定还是从战斗系统来看，《圣约》都和《超级机器人大战》极其相似。事实上，这部作品的开发商并非KONAMI，而是《机战》系列的旧主WINKY SOFT。

《圣约》在战斗系统方面的最大特色是攻击和回避的手动操作。进入战斗后，玩家可以在一个模拟的驾驶舱内操纵光标来进行攻击和回避，击中敌人的弱点部位还可以发动会心攻击。虽然初上手会觉得这种方式非常新鲜，但在一回合中发生的十多场战斗，每一场都需要手动操作实在让人感到非常乏味。虽然玩家可以在系统菜单中关闭手动操作，但游戏中敌我机体的实力差距极大，敌方的命中率往往和我方相同，甚至略高于我方，关闭掉手动操作后游戏的难度也会激增。所以如果想要顺利过关，大多数情况还要利用到手动操作，这也直接导致整个游戏的战斗时间过长，游戏节奏过慢，不得不说是一个败笔。

剧情方面，本作和其它作品的关系并不大，讲述了在2173年，巴夫拉姆军发动叛乱，并逐渐占领整个火星圈的军事行动。系列中多次被提到的阿曼要塞也在本作中浮出了水面，为之后的《ZOE2》埋下了伏笔。

PART4 觉醒

2001年冬，制作周期长达3年多的《MGS2：自由之子》发售，小岛秀夫放下了心中的一块大石。《自由之子》的全球销量在不到半年的世界内便突破了200万大关，小岛秀夫也获得了《时代周刊》中“10大影响未来的人物之一”的美誉。

《MGS》系列的声望被推向了顶峰，但小岛秀夫的心中还挂念着另一个同样无法割舍的系列——《ZOE》的前途。他不想让这个充满了希望和梦想的系列在第一部实验性作品推出后便草草收场，他希望这个系列能够得到进化和新的升华。2002年E3上，KONAMI展台再次成为了焦点。《MGS2》的资料片《实体》的公布引起了各大媒体的广泛关注。而紧随其后的一部作品，则让在场的所有观众摒住了呼吸。

镜头的飞速切换中，闪烁的是机体轻快而迅猛的身影，JEHUTY在广袤无垠的3D空间内展开华丽的战斗……这段长达5分钟的预告片告诉所有玩家，经过一年多的等待，《ZOE》回来了。

《ZOE：THE 2ND RUNNER》（《第二机师》），日版名为《ANUBIS：ZOE》，在KONAMI强大的宣传攻势下，从E3公布的当天起就引起了无数玩家的关注。在4个月后的东京电玩展上，KONAMI不但放出了本作的试玩机台，还发放了多达3万份的试玩版光盘。然而，展会上最引人注目的，依然是展会上公布的新预告片。这段长达8分钟的预告在画面、音乐、剪辑和信息量上都无懈可击，完整版主题曲《Beyond the Bound》通过大屏幕的扬声器散发到展厅的每一个角落中。凭借着试玩和预告片出色的表现，《ZOE2》还赢得了第6届CESA GAME AWARDS FUTURE优秀奖的荣誉（由日本CESA协会颁发，FUTURE奖只授予尚未发售而备受玩家期待的游戏）。KONAMI在展会上所做的宣传活动可谓完美，唯一令玩家不满的则是游戏的发售日从“2002年冬”变为了“2003年春”。由于小岛组忙于《MGS2：实体》的开发，不得不将《ZOE2》大幅度延后。

2003年2月13日，《ZOE2》日版终于迎来了发售日，机器人动作游戏的历史也从这天开始翻开了新的一页。



JEHUTY

INHERT

画面是《ZOE2》带给玩家最直接的震撼。小岛组舍弃了前作继承自《MGS2》的引擎，为本作开发了一套全新的专用引擎。尽管同屏出现的敌人数目非常惊人，但游戏画面帧数依然被牢牢地稳定在60帧，拖慢现象极少发生。吸取了前作的教训后，新川洋司等美术组彻底抛弃了当初的配色风格，整个画面以灰色和深蓝为主，肃杀的金属冷色调画面充满了未来感，攻击时发射的炮火和机体身上的光泽则采用了天蓝和绿色等亮色，使得战场上纷飞的炮火在整体背景的衬托下如同烟花般绚烂。新川洋司还提议在爆炸烟雾效果中加入动态模糊和卡通渲染技术，使得《ZOE2》在保持真实质感的同时，还拥有一种日式卡通片的鲜活和动感。《ZOE2》的舞台设定在多个地点，历经木卫四冰川、火卫二空间站、火星荒野、宇宙移民城市等多个地点，场景的广阔程度和自由度令人叹为观止。

机体设定依然是《ZOE2》的强项，新川洋司为本作设计了十多架极具特色的BOSS级机体和多种杂兵量产机，前作中敌兵种类过少的问题在《ZOE2》中得到了解决。JEHUTY的造型经过了新川的重新设计，以蓝绿为主色调的这部机体看上去比前作更加清爽自然。ANUBIS以埃及狼头人身的死神为原型，其充满气势和压迫感的造型也令人印象深刻。新川个人最得意的作品则是VIC VIPER，这部以《宇宙巡航机》系列的V字型毒蛇战机为原型的机体拥有变形的能力，并在战机形态保留了《宇宙巡航机》中跟踪子机和环状光线等招牌能力。以《女神转生》系列闻名的“恶魔画师”金子一马也参与到了本作的开发，并为KONAMI设计了一台个人风味十足的机体INHERT。

由于同屏敌机数量的增多，《ZOE2》的战斗也远比前作华丽壮阔。荒野乱战中，战场上同时出现的近百架敌机足够让所有玩家热血沸腾。巴夫拉姆舰队战一关中，JEHUTY需要单独击沉5艘战舰。穿越如同星海般繁多的护航机群，闪躲舰队强大的防空火力，找到战舰的引擎部分并将其一一击破，整场战斗一气呵成，观赏性十足。对巨型Orbital Frame一战中，JEHUTY面对的BOSS级机体拥有比自身庞大十多倍的体积，“蚂蚁搏大象”的视觉震撼力丝毫不亚于2年后推出的《旺达与巨像》。“未确认浮游快感”的制作理念在本作中体现得淋漓尽致。小岛秀夫为本作提出了明确的制作思想：在操作性方面弱化空间感，在观赏性方面大幅度强化空间感。《ZOE2》中敌兵的耐久度比前作低很多，再加上主角机体JEHUTY更加强大的能力，玩家可以做到在群斗中迅速消灭锁定的机体，并将目标转移到下一只猎物上，避免了玩家在战斗中频繁切换目标调整视角带来的眩晕感。

VIC VIPER



ANUBIS

为了让机体的动作显得更加流畅自然，《ZOE2》采用了动态捕捉技术。动态捕捉演员在双肩联接上钢丝，吊在半空中来模仿机体在无重力状态下的动作，这使得《ZOE2》中机体的各种动作如同真人一般逼真自然。捕捉到的动作经过电脑处理微调，进行了适当的变形和夸张，JEHUTY挥动激光剑进行斩击时，那迅猛无比而大开大合的动作足以用“赏心悦目”来形容。



考虑到《ZOE2》的游戏风格比前作更加高龄化，小岛组并没有采用西村诚芳作为人设，而是换用了另外一位新人政尾毅。政尾毅于1997年加入KONAMI，并参与制作了《Betamania》等音乐游戏的2D动画制作。相比较新川洋司，政尾毅的画风具有一种更加细腻柔和的美感，这也是小岛选择他担任《ZOE2》人设的原因。主角丁格·伊格里特和Snake同样作为小岛作品中的标准硬汉，表面上一脉相承，然而内心又截然不同。丁格作为隐居多年的退伍军人，整天抱着玩世不恭的态度来面对生活，然而白发下遮挡的冷漠眼神中，散发出的却是一颗热血和真挚的心。最终BOSS诺曼充满邪恶和霸气的造型也令人过目不忘。正是在《ZOE2》中出色的表现，使得政尾毅后来担任了PSP的《METAL GEAR ACID》系列游戏的人设和插画工作。尽管他卡通风格十足的画风并不适合《MGS》系列，但的确和《ZOE》的世界观高度统一。

《ZOE2》抛弃了前作中简陋的多边形人物模型，改用了2D人物3D机体的表现方式。为《ZOE2》制作过场动画2D部分的公司为GONZO。GONZO是日本动画界著名的技术派公司，早在1999年的《青之六号》中，GONZO就开始尝试将2D人物与3D的机体和背景进行有机融合，其后的《战斗妖精雪风》更让业界见识到了GONZO在2D和3D结合方面的不俗才华。此前从来没有人考虑过如何让TV游戏的即时3D多边形演算和2DCG动画结合在一起，因此《ZOE2》对GONZO的工作人员而言是一个全新的挑战。经历了很多技术磨合后，《ZOE2》在剧情动画方面的表现无疑是令人感动的。高明的剪辑使得2DCG和3D演算在切换时毫无突兀之感，与此同时，2DCG的精致程度也十分惊人，玩家在观看游戏剧情时犹如观赏一部精彩

的剧场版动画，震撼力十足。

为《ZOE2》负责音乐部分的乐师依然是前作的日比野则彦。参与过《MGS2》的制作后，日比野的配乐功力已经越发成熟老练。在《ZOE2》中，日比野充分分析了前作音乐的不足之处，将配乐风格定位为略带重金属风味的电子管弦乐和打击乐相结合的曲风。游戏中充满摇滚风味而不失大气庄重的配乐让玩家充分享受到了高速浮游战斗的快感。日比野在本作中还尝试了RAP，人声合唱等多种创新的表达形式，均获得了成功，使得《ZOE2》的配乐在代入感和气氛烘托方面达到了顶点。脍炙人口的主题曲《Beyond the bounds》采用了芬兰语和英语混合填词的表现方式，木村真纪那中性十足的嗓音为这首主题曲带来了爆发力极强的能量感，急促咏唱的芬兰"咒语"让玩家马上将神话与机械——这两种原本没有交集的东西联系到了一起。日比野则彦为主题曲配乐中添加的电声小提琴更堪称神来之笔。

剧情单薄俗套是初代《ZOE》最致命的弱点。KONAMI在《ZOE2》中停用了冈村宪明，选择了村田周阳作为本作的监督和编剧。村田周阳曾经和小岛秀夫共事多年，两人联手创作了《MGS》的官方小说和广播剧等外传剧本。

木卫四"克里斯多"是一个被冰天雪地覆盖的世界。主角丁格和他们的伙伴在这里以操纵LEV采冰为生，并为附近的安提丽亚殖民卫星提供饮用水。平静的日子终究有被打破的一天，丁格在一次采冰作业中发现了强大的麦塔特隆矿物反应，顺着反应源头，他搜寻到的并不是矿脉，而是消失了两年之久的机体——JEHUTY。与此同时，火星政权巴夫拉姆的军队闻风赶来，展开了对JEHUTY的搜索行动。指挥官诺曼驾驶ANUBIS出现在了丁格面前，并逼迫丁格交出机体投降。面对自己的老上司，丁格没有任何的屈服，毫不犹豫地选择了反抗，并被心狠手辣的诺曼枪杀……



3个月后，在火卫二空间站，被加装了人造心脏装置的丁格从JEHUTY的驾驶舱上苏醒。为他完成"复活"工作的女主角肯·玛丽内雷斯向他解释了一切。

"你的心脏和肺部已经被枪伤毁掉了，现在的你是由JEHUTY提供着心肺机能。换句话说，只要离开JEHUTY，你就会立刻死亡。"

驾驶着和自己的生命紧密联系在一起的JEHUTY，丁格在肯的协助下来到了火星。与此同时，巴夫拉姆已经展开了大规模的军事行动，火星的宇宙联合军几乎被消灭殆尽，整个火星圈都落入了诺曼手中。丁格驾驶的JEHUTY背负上了阻止巴夫拉姆，阻止诺曼的沉重使命。

里昂

村田周阳的运笔风格大气而不失细腻，《ZOE2》中无论是主角还是配角，人物性格和人生经历都非常深刻典型。前作《ZOE》讲述的不过是一名卷入战争中的少年的故事，而《ZOE2》则以丁格这个职业军人的角度进入了这个炮火纷飞的世界，时代的动荡和人心的变更在村田的剧本尽显无余。

前作主角里昂·斯坦帕克在本作换乘新机体VIC VIPER继续参战，他为了不让巴夫拉姆得到JEHUTY而将其隐藏在了木卫四，并选择了不借助JEHUTY，而是用自己的力量来阻止诺曼。2年的风云过后，久经沙场的里昂已经不再是当初自闭而内向的少年，成长为了一名真正的战士。就连老道而高傲的丁格，也不得不承认他坚定的意志和强大的实力。

肯

巴夫拉姆的科学研究者罗伊德，研究Orbital Frame的核心人员，也是为诺曼座机ANUBIS分析战斗能力的学者。即使知道现在的巴夫拉姆军已经腐败变质，但曾经向诺曼效忠过的他依然无奈地执行自己的研究工作。为了将击败诺曼的希望留给丁格，他交出了让JEHUTY发挥全部实力的程序，并以生命为代价掩护丁格从诺曼枪口下撤退。从他的眼神中，我们看到的是一名古稀老人面对命运变革的无奈，和将未来交给年轻人的信心。

女主角肯·玛丽内雷斯自称是宇宙联合军派往巴夫拉姆的卧底，她让丁格复活，并希望阻止诺曼的计划。面对丁格玩世不恭而消极遁世的生活态度，肯感到恼火而又无可奈何，两人的矛盾随着时间不断加深，最终却被危机所化解。肯为了掩护丁格而落入了诺曼手中，面对着前来营救他的丁格，肯终于说出了自己的真实身份。

"我根本不是卧底，只不过是一名想要叛变的士兵罢了。父亲在军中神秘战死，我为了探清父亲死亡的真相，才选择加入巴夫拉姆。现在我终于明白了，父亲是为诺曼的计划而死的。你必须阻止诺曼，这也是为了我的父亲！"

"理查德·玛丽内雷斯……"

丁格想起了这个名字。"他经常在军中帮助我的。"

"我们是同伴，不是吗？我已经动不了了，但我的队友一定会帮我完成我的愿望的。生还者有义务去奉献。你那些曾经牺牲的战友也一定是这样想的吧？拜托了……请你一定……一定要阻止诺曼！"

尽管各色配角都令人印象深刻，但在整个《ZOE2》中，最耀眼的人物，依然是主角，丁格·伊格里特。

他曾经是巴夫拉姆军中最强的王牌机师，也是诺曼的得意手下。然而，在一次前往木卫四执行任务的途中，他的中队被诺曼出卖，所有人都死在了宇宙联合军埋伏的枪口下，只有他一个人生还了下来。面对沉重的打击，他选择了消极度日，在木卫四当一名工人来度过每一天。他重情重义，在巴夫拉姆出动大军抓捕JEHUTY的时候，他却甘愿自投罗网，仅仅为了不连累到自己的同伴；他信念坚定，无所畏惧，面对诺曼强大的ANUBIS，在JEHUTY严重受创的情况下，他依然面不改色嘲笑着对手，并将ANUBIS斩于马下；他辛酸而无奈，虽然在火星援助宇宙联合军进行作战，但来自地球的军人并不相信这个土生土长的火星人，尽管一再解释，尽管丁格在心中已经将他们视为自己的同伴，但宇宙联合军的指挥官艾伦娜却依然将他视为巴夫拉姆的间谍，并用武力威胁他交出座机JEHUTY。

"没错，我曾经是巴夫拉姆的人，我的同伴也被你们宇宙联合军杀害了。"面对着面前的大军，丁格面无惧色。"但是，我今天来到这里的目的，就是为了阻止巴夫拉姆，阻止诺曼而来的。我并不喜欢你们，但我依然相信我们是为了同一目的而奋斗的战友。话至如此，如果你们依然想开枪，就尽管下手吧！"

联合军的LEV纷纷放下了手中的武器，他们终于相信了眼前这名战士是和他们站在一个壕沟中的战友。指挥官艾伦娜也终于接受了这个事实。"我明白了，随便你们去吧。"

"如果你们想挺过这一关，就听从我的指挥！"巡视着目前仅存的LEV部队，丁格走在了队伍的最前面，并和里昂一起率领着这些兵力，义无反顾地奔向了战场。

至于游戏中的最终BOSS诺曼，坦白而言，这名角色塑造得并不十分出色。他的奸邪和霸气在每个玩家心目中都留下了深刻的印象，然而最后他不过再次走上了拉达姆的老路。他费尽巴夫拉姆的财力制作了军事要塞阿曼，其最终目的却并非让地球军方俯首称臣，而是通过麦塔特隆反应，制造出一个强大的黑洞，将太阳系的一切吞噬入其中。

罗伊德

"经过了漫长的数个世纪，人类的文明在能源的领导下前进。那么，像麦塔特隆这样的能源，又会将文明引向何方？是破坏！将一切彻底破坏！宇宙的意识，人类的意识，所有的一切都在期待着自己的结局！看吧，丁格，这就是麦塔特隆的意志，你阻止得了吗？"

丁格没有理会这些胡言乱语，将ANUBIS打得支离破碎。然而，阿曼要塞已经启动，空间压缩开始进行，黑洞吞噬了丁格眼前的一切。面对此景，丁格只能和ADA商量对策。

"ADA，将JEHUTY的能量释放出来攻击阿曼的核心！"

"没有用的，那点能量是不够的。只有让JEHUTY自爆，才能阻止阿曼。"

"可恶……为什么……为什么你只知道去死！"

丁格没有理会ADA的回答，而是驾驶JEHUTY冲进了阿曼核心的黑洞内，并在其中见到了ANUBIS残缺不全的头部。与此同时，黑洞内的空间开始崩溃，阿曼能量的辐射范围也越来越大，眼看一切

已经无法返回了……

刹那之间，丁格将ANUBIS的头部扔进了黑洞的中心，并以最快的速度逃了出来。一阵如同超新星爆发的耀眼光芒过后，巨大的阿曼要塞化为了宇宙中的尘埃，光芒散去后，在尘埃中间漂浮的，则是残破不堪，但却依然生存着的JEHUTY。

“是ANUBIS，我利用了ANUBIS。既然JEHUTY和ANUBIS的力量相等，那么自爆后的起爆力也应该相同，做事情，还是按照这种有逻辑的方式来才好……”面对肯和里昂的询问，丁格这样解释了自己死里逃生的经过。一切都结束了。丁格被肯送上了担架，他可以安装一个真正的人造心脏，从而脱离JEHUTY生存。

“你不喜欢这个身体吗？”肯看着一旁的JEHUTY问道。

“当然不……这个对我来说太大了一些。”丁格苦笑道。“我相信你，这次给我换个真正的身体吧。”

在母舰亚特兰迪斯号的格纳库中，《ZOE2》画上了句号。和前作不同的是，这次没有了哀怨和不安，只有化险为夷后的喜悦和重逢的幸福。

PART5 未来

尽管游戏质量不凡，但由于《ZOE2》的发售日选择在了2月份这个游戏淡季，再加上原创系列影响力小的惯例，本作的销量并不理想，全球累积销量仅为30万套。一年后，KONAMI于2004年1月15日推出了本作的特别版。特别版对BOSS战进行了一定的调整，并追加了类似《MGS》中VR任务的EX任务模式。同时，初代《ZOE》回顾影像的加入也让没玩过前作的玩家能够对剧情略知一二。

应该说，这个特别版在一定程度上满足了系列爱好者们的愿望。可是，对于这样一部世界观宏大的作品来说，后续作品才是玩家们更想看到的东西。由于续作迟迟没有消息，《ZOE》爱好者们再次陷入了等待之中。

2006年8月，小岛秀夫在接受美国PS2官方游戏杂志《Playstation Magazine》采访时，透露了《ZOE》续作正在开发的消息。此后，2007年2月12日，KONAMI美国分部正式公布了《ZOE3》，平台暂定为PS3。目前，小岛组陷入了《MGS4》开发的泥沼，该作的发售日已经从2007年年末改为2008年初。从这里也可以看出，《MGS4》的开发似乎并不顺利。小岛秀夫也曾经表态，希望能够尽快展开《ZOE3》的开发，但从现实情况来看，这项工作很可能要等到《MGS4》开发结束之后。

诺曼已经消失了，但巴夫拉姆依然存在，地球和火星的关系依然紧张。仇恨的种子早已埋下，只等待破土而出时刻的到来。《ZOE》系列的剧情并未在《ZOE2》中结束，一切仅仅只是开始。

而我们所能做的，只有等待。





■ANUBIS等主要角色操纵的机体造型成了《ZOE》系列的标志，战斗时的情景令人记忆犹新。

附录

附1 关于《ZOE》系列的译名问题

大陆玩家喜欢将《ZONE OF THE ENDERS》译为《终极地带》，而港台则有《狂野禁区》的译名。但实际上，这两个译名都有不妥之处。按照官方的设定，“ENDER”一词指的是“边缘人”，泛指一切在地球外的宇宙空间居住的移民，因此《ZONE OF THE ENDERS》这个名称仅仅是代指宇宙殖民地而已，并非“终结地带”。

附2《ZOE》系列年代表

年份	事件
2014	地球的人口、资源和环境问题达到了承受极限。国际计划“轨道电梯构想”出台。
2020	一号月面基地完成，宇宙开发热再度掀起。
2022	位于火星圈L1拉格朗日点的前哨站完工。月球表面的线性驱动运输装置投入使用。
2027	固定用坐标卫星成功进入轨道。轨道电梯正式开始建设。
2034	国际计划“火星殖民构想”公开发布。
2040	一架无人探测机在火卫四“克里斯多”发现了一片神秘的平原。
2045	轨道电梯完成，人A类正式进入宇宙世纪。NUT公司开发的第一台LEV投入宇宙开发工作。
	月球表面的资源探测设施数量急剧增加。
2048	位于L4、L5拉格朗日点的殖民卫星群开始建设。
2052	火星有人基地开始建设，火星殖民化工程开始。核聚变发电成为全世界能源的主要来源。
2063	联合国宣布化石燃料枯竭。作为核聚变原料开采地的木星圈备受关注。
2067	载人飞船在木卫四“克里斯多”发现了麦塔特隆矿脉。宇宙特需时代开始。
2068	人类开始向拉格朗日点L4、L5移民。LEV作为宇宙作业机械开始飞速发展。
2073	火星的两颗卫星“佛布斯”和“戴莫斯”的永久基地开始建设。
2081	麦塔特隆掀起了电子技术革命。
2093	麦塔特隆的空间压缩特性被发现。
2104	空间压缩弹射器投入实用。
2111	位于木卫二“欧罗巴”L5处的永久殖民卫星“安提丽亚”开始建设。
2130	火星殖民化的第一阶段计划完工，全面殖民化阶段开始。人类开始移居火星。
	月球开发热潮开始逐渐降温。
2135	火星殖民地爆发细菌感染事件。地球方开始强化检疫线。
2145	火卫二“戴莫斯”的空间压缩弹射器完成，宇宙交通革命引发。火星移民速度突飞猛进。
	州制度被引入火星殖民圈。
2157	康多尔事件发生，地球方和宇宙移民的不和大大加深。
2158	瓦斯里亚州建立军事政权巴夫拉姆。NUT公司秘密获得了开发中的Orbital Frame技术。
2167	戴莫斯事件，火卫二基地遭到严重损坏，Orbital Frame被公开。（OVA版动画《ZOE2167》剧情）
2168	巴夫拉姆军官丁格·伊格里特的中队将一批麦塔特隆秘密运送到安提丽亚。
2169	Orbital Frame实现量产化，开始大规模装备巴夫拉姆军。
2172	宇宙联合军出兵占领安提丽亚，但被巴夫拉姆部队所击退，安提丽亚遭到严重损坏。
	在安提丽亚秘密建造的两台Orbital Frame——JEHUTY和ANUBIS同时觉醒。（PS2游戏《ZOE》剧情）
	武多卡将军率领巴夫拉姆部分部队在火星发动叛乱，由于兵力不足而遭到地球军镇压。
	拉达姆·雷巴斯率领残余部队强袭地球圈，地球轨道电梯遭到严重损坏，几近瘫痪。（TV版动画《ZOE Dolores，i》剧情）
2173	巴夫拉姆发动大规模军事行动，占领了整个火星圈。
	阿曼计划被公布。（GBA游戏《ZOE2173圣约》剧情）
	里昂·斯坦帕克将JEHUTY隐藏在木卫四——克里斯多。
2174年	阿曼战役开始，巴夫拉姆在火星打响了和宇宙联合军的决战。（PS2游戏《ZOE2》剧情）

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

暑期T恤大促销

8月1日—9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元！


¥35 编号:6354

凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



¥35 编号:6365

怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手にけ焼ました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



¥35 编号:6376

多罗与流星T恤

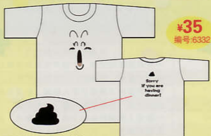
仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



¥35 编号:6310

福音战士泛用人型决战兵器 (6310 XL 无货)

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



¥35 编号:6332

阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣!推荐!



¥35 编号:6343

军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款 (6286 L 无货)

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



¥35 编号:6400

BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！


¥35 编号:6398

战神2追力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！


¥35 编号:6387

太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年10月15日。

广告阅读图例

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1300 普通（1.5版） 北京鼎好	1250 普通 1420 豪华 南京阿童木	3500 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3500 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	Wii 银河战士3 350 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	3600 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3550 成都报价	2580 成都报价	1950 芜湖游戏人 ✿×2 ★×	1080 成都报价	PS2 FF12国际版 420 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	3600 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

消费者须知

最近因PSP-2000以及Wii的货源等问题，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472920，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。

有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　　上市热卖中



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元　　9月22日上市



SoCool两周年隆重上市，2007Street COOL潮流风云榜联合纸客帝国&趣味第一，与您网络X杂志全面互动，我的潮流我做主，票选出时下最流行最酷的潮流方向。

SO COOL 2007年第(10)期

■定价：15元　　9月28日上市



SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今呛翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

偶像新势力（个人）

■定价：12.80元　　上市热卖中



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元　　上市热卖中



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　　少量库存



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN（2）

■定价：19.80元　　上市热卖中



最近掌机游戏大作频出，本期《掌机迷》为广大读者准备了非常丰富的攻略及专题，本期特别推出了历代掌机屏幕大比较，值得你认真比较及收藏，还有多篇攻略奉上！

掌机迷（17）

■定价：5.8元　　9月10日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～20期	9.80元
2007年5、6合刊（附赠toys12）	19.60元

动感新势力

41、43、44、48～56期	9.80元
48～56期DVD豪华版（其它已售完）	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL（搜酷）

创刊秋、冬季、06年1～12期（2、5、10期已售完）	15元
2007年1～9期	15元

口袋迷9 普通版／豪华版	19.8／29.8元
口袋特训营（新）	18元
偶像新势力个人（新）	12.80元
机战FAN2（新）	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏（少量库存）	24元
机战FAN1（最后少量库存）	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■盼秋凉

今年的秋天来得很快，似乎秋老虎并没有逗留多久。才入九月，便已见有了零星的落叶，雨水也有了几场，凉意愈深。约友人去北海赏花听蝉，满眼的残荷也不似去年的光景。秋凉一词，感慨颇深，以至于秋风凉，秋夜凉，秋风入夜凉上加凉。然而天便真的凉了吗？大概是心静使然吧。

■履星河

爱好广泛是件好事，可我这个近视眼最近偏偏就喜欢上了观星，尽管看得不甚清晰，不过追求的是一种意境，倒也自得其乐。我自觉是个爱好颇多的闲人，正事往往懒得顾及，但无关要紧的爱好却有一堆。似这般东拼西凑的学问，在人前确是炫耀的资本。就好比，我比厨子通音律，比歌手会掂勺……

■登佛殿

"南无喝呐怛那哆呐夜耶……"听着《大悲咒》，心里莫名有种超脱的感觉，要不是美人在侧，或许真的便去削了这三千烦恼丝，做一个呆头的胖和尚。现在人活得太累了，更有心智迷蒙者，于苦痛中难以自拔。顿悟是一种机缘，大数凡人能够渐悟即可。于是我心中常念："往昔所造诸恶业，皆由无始贪嗔痴，从身语意之所生，一切我今皆忏悔。"以此宽心。

■晓日梦

没有午睡的习惯，自然没能真的白日做梦。不过闲时发呆也没让脑袋放空，就算是白日的醒梦吧。晓梦一词，雅了点儿，说白了就是胡思乱想。相信不止我一个人，很多人都有这个习惯，以至于让我想起上学时，有人走神而忽然大笑的窘境……在课堂或者在工作时，晓梦无益，然而闲暇时用来放松，的确是最经济的休闲方式。在此推荐，以供吾等短衣帮参考。

■闲聊天

我是最不会闲扯的，和人聊天时，除非话题有趣，方能尽兴，否则我通常没有造话题的能力。不能说未见得就是坏事，对那些心情不佳的人来说，我往往是一个称职的倾诉对象。不言则以，言必通心。于是朋友众多，知己甚厚。而今再得机会与众人闲聊，很是珍惜。于是抛却年龄，仅为友人，畅谈开心！

■声明 虽然时已入秋，但叶子未落。小沛一闲人，不过偶来家中代为打理。另，以往有读者说，希望再看到我的摄影作品。这段时间刚好出游了几次，今回刊出几幅，还请大家批评指正。



Voice 唉！我真是惨啊！叶子姐，我曾经在NDSL刚上市不久，用准备买PSP的、存了一年的钱，被老板连忽悠带骗地买下了第一台掌机NDSL。当我正在被子里欣喜若狂地闯《火影》时，被老爸无情地把我的闯关梦扼杀在了摇篮里，结果转天就把NDSL给退了，当然，钱也被没收了。真是赔了夫人又折兵啊！

好了，不诉苦了。为了祝贺叶子姐你主持闯家三周年，我画了幅兰花赠与你，看见了吗？

——天津 彭壮壮



小沛■同情你的遭遇，不过为什么之前没有跟你老爸说明呢？如果早点得到同意，也就不至于落得如此下场了。有道是清官难断家务事，可能我也不太了解情况，总之，节哀吧……尽管本期我来主持闯家，但放心，你的那幅兰花我一定转交叶子。

Voice 马上就要升入高中了，别人说不要提高三了，就连高一都是非常累的，不知道到时候还有没有时间玩游戏了。不过还是会继续支持电软的。祝我和所有像我一样将要升入高中的玩家都能快乐地度过三年高中生活。

——辽宁盘锦 管晓斌

小沛■除了恭喜之外我实在不知道该说些什么。进入高中是件好事啊，忙是忙了点，不过总比以后辛苦谋生要幸福许多。另外你也不要把高中生活看得过于恐怖，绝对不至于连游戏都没时间玩。主要看你对于时间的把握，平时学习时充分利用时间，那么便会为自己的娱乐来争取时间。高中离我已经很远了，但我至今怀念！

Voice 叶子姐去看《变形金刚》没？我去看了，太赞了！我们这小地方物价低（主机、游戏除外），一场电影花我15元（原价20，学生优惠），破产了。如果你有任意门的话，可以来我们这里消费，保证你没有财政赤字。玩街机一元钱五个币，实惠！去酒店撮一顿也只要1000元（五星级）。

——江西九江 江航



小沛■叶子是一早就看过了，包括整个编辑部，最少的也看了一遍。的确赞，而且期待下一部。这里的票价可比你们那里贵多了，以至于除非是很好的片子，否则很难让我走进影院。叶子在这一点上比我要大方一些，终归是个人爱好不同。北京的五星级酒店我也去过，一顿100块之内也能搞定，喝杯素咖啡就行，点心偷偷自带……

Voice 大家一定加油啊，认真工作，勤奋劳动，请等待8年后，我一定会成为你们的同行，一定要等我啊！今年10月后，我决心以买《电软》来为你们创收，礼虽薄，但请笑纳！

——新疆阿克苏 杨傲

小沛■等你8年……虽然心里非常欢迎，但想着8年后的事实在太可怕了！我讨厌自己变老！你的礼物我替全体编辑笑纳了，这个礼物可绝对不薄！要是全国的玩家都像你一样，一人买一本《电软》的话，北京的房价哪怕10万一平米，咱也是有房一族了。

Voice 叶姐说得好！再见，再也不相见，对曾经离去的，还是即将永远分离开的，或者远别的是自己，选择了这个再见，这个再也不相见！怎么感觉前面的话这么怪？真的吗，近在眼前的开学日已经让我兴奋得言语不清、头脑不静、思考不行了吗？难道，这是季节抑郁症光临偶的前兆！？……残念……

——甘肃兰州 孟莉莎



小沛■再见这个词是个美好的祝愿，尽管是告别，但更希望再次相见。但很多人和很多事，即便你还有留恋，一旦再见，便再也不见了。面对此种遗憾，能够补救的方法世间罕有，唯一可以预防或者得以慰藉的就是珍惜。学习生活的确枯燥，但也有值得怀念珍惜的东西，也只有这段时间，你可以两耳不闻窗外事。

Voice 高三的生活真不是人过的，这不，我们学校已经提前一个月上课了！回到家还要做那些多得做不完的作业！我现在才知道高三的日子有多苦！

——上海 徐雨冬

小沛■这就是命啊！上次我代班主持闯家的时候也赶上暑假刚过，很多读者跟我诉苦高中的生活，或者升学的压力。看来这种累活儿我是必须要干了，也怀疑叶子是不是为了这个原因而把我给推了出来……怎么劝你呢？想想看吧，绝大多数人都是从高中这个时候走过来的，既然别人能挺过来，你就要不输给他们。要知道，你不比任何人差！



Voice 各位编辑你们好，我是你们忠实的读者，你们辛勤的汗水和工作的热诚都体现在杂志里头，虽然说不是亲眼目睹，但从文字里能感受到。喜欢你们！希望你们多说说身边的事情，与我们读者共同分享吧！

——广东佛山 杜汉华

小沛■首先感谢你对我们工作的肯定，我这就拿猴子的双截棍去把那些趴着睡觉的编辑打醒！我们身边的事其实每一期都在和大家分享，那就是我们的手札。但我们其实都是普通人，也没必要认为我们的境遇会与一般人不一样。平时




著子

出手太果断了没好处

●时至九月，北京的天气进入了微妙的时节。白天的气温比盛夏时低，降水也减少了，走在街上觉得舒服了很多。不过一到晚上，温度给人的感觉就有些怪了，不开空调觉着热，开了空调又觉得冷，临睡之前总得对着空调琢磨一番。刚开始时想了个折衷的办法，让空调开两个小时后自动关闭，可几天下来，自己由于不适应室温的大幅变化而患了感冒，最后只得彻底将空调舍弃。现在每天晚上被迫摇着蒲扇纳凉，心里一边盘算着是不是换掉那台微调不灵的老空调，一边也担心着身体是不是已经老化到了连普通气温变化都不堪忍受的地步。

●同事们陆续购买了新版PSP主机，轻巧的改良型设计着实令人喜爱。如果不是我在新版公布前一天产生了购机欲望……算，现在说什么也来不及了。



风林

反面典型！

●好，在某疯狂Halo犯决定买下所有三代的相关产品后，我毅然放弃了买两套限定版收藏的计划，买一套算了，我确实犯不上了……

●手札往往是最没的可写的一个版块，私事不能说太透，公事太多又不好说，结果我的手札成了生活中间层的大无聊记事。要不是小沛推我，大概还要再拖上一天才能勉强把这个完成。

●360三红难免，Wii早晚变砖，你准备好了吗？

●五年间，我买过的电视比游戏机数量还多，莫非我真正是犯电视的主儿？

●魔王成为编辑部入手新PSP第一人，让我的脚非常的不满意，不敢踩。

●隔期号，“风林在日本”札记连载预定！

小沛说：还能说什么呢？怪不得以前叶子就老抱怨风林写的手札，要么太多，要么就太少。这不，就因为我催他快点交，结果就用少写字来做无声的反抗。对于他所写的东西，我绝对不发表评论，倒是想借此机会告诫所有编辑，要引以为戒啊！这种非暴力不合作的方法实在是很让人头痛的！……终于加完字了！



Voice 叶子为我高兴吧！正式入手Wii了！为了这一天我省吃俭用了一段时间，零食不买了，见到PP的裙子也不买了，天天早上醒来都要默念N遍：我要买Wii……以此来坚定自己的信心，还把电脑桌面每天换一张Wii主题壁纸来激励自己……现在终于成真了，还因为不吃零食瘦了下来，又减了肥又买上了主机，真是一举两得啊。还制止了我乱花钱的毛病，培养了理财意识，干脆接下来攒钱买PS3吧，汗……

买一台Wii就等于拥有了NGC，再加上我的PS2，那么我就已经拥有三台主机了，我现在觉得自己太富有了……而且Wii也不太贵呢，算起来和我当时买PS2的价钱也差不了太多。一想到GC上的生化我就兴奋啊！本期闯家上谈到C社以及生化的那位闯关族，我觉得我很能理解他的心情，不过和叶子一样，我也建议他别气C社了，自己存钱买台Wii不就好了。只要有决心，瞧我现在不也买到Wii了吗？我也对《生化重制版》和《生化0》眼馋了很久呢，在很久以前就买了GC碟来雪藏，今日终于可以重见天日了。想想以前，拥有一台PS2都是奢望，真是感慨万千……可见事在人为啊，努力吧！闯关族！ ——贵州贵阳 张梦洁

小沛■你的回函卡果然写得都非常仔细。我的Wii虽然已经买了半年时间，但看到你写的东西，还是会产生一些共鸣。别看我工作这么久了，但理财能力还是差得很，有些地方甚至需要向你学习。

小沛■我记得好像我生日那天也有什么游戏发售来着……还是个Wii的，但实在是记不清了，估计知名度和《战国无双2 猛将传》还是没法比。最后那个脑筋急转弯还真挺难的，我肯定是不知道答案了。你不会连我的Wii都打算要吧……

Voice 叶子，我看了这么多期闯家，大致发现了一些有特色的现象，现总结如下，若有遗漏，望大伙补充完整：1、叶子与木头总是话题焦点。2、每期总要有几个懒人不写手札（可能是安排好的）。3、在画中，总是叶子强势的画面。4、叶子是神，天才！无论篮球、射箭、武术等，样样皆通。 ——福建福州 UHNON

小沛■小弟不才，重新整理，并补充一二：1、叶子和木头是最卖力气的编辑，出镜率和话题率最高，但最终的目的就是为了娱乐大众，说白了就是为了读者您能高兴。2、不写手札的懒人的确有，但迫于叶子的淫威，谁敢真正不交呢？3、叶子强势的画面占多数，偶尔别人也会风光一下。4、人非圣贤，叶子也是个普通人，也有不会的。5、如果叶子有事，那么一定是我小沛代班，似乎已经成为了规矩。不过，相信大家也很希望龙哥和雪飞、荇菜这三个活宝来主持一下吧。6、闯家的页码有时候不固定，但一定是越多越好……

也就是上班、下班、吃饭、睡觉而已。

Voice 叶子姐，我对游戏秘技情有独钟，只要有游戏过不了，通常就会去找秘技而不是攻略，特别是洛克人，通过秘技难度少了不少。叶子姐也是否喜欢呢？ ——贵州遵义 朱钟模



小沛■这个问题我回答是再合适不过了。原来我刚来《电软》的时候便是负责秘技天地这个栏目，每周都要和无数的秘技打交道。也就是从那开始，我也养成了爱找秘技的习惯，要么就是喜欢找找金手指。尽管这些做法在高手们看来很是鄙视，不过各人有各人的游戏习惯，只要玩得高兴，也就没必要管别人了。



Voice 最近真的是很灰色啊！感觉什么事都不顺，马上面临离开了，却觉得时间过得真慢，琐碎的事情N多。叶子啊，叶姐啊！好想去你那里蹭机玩啊！以前郁闷烦恼的时候，我就把我放进游戏的世界里，过后心情就爽多了。可是现在什么都没有！唯有《电软》和家还有叶姐陪我，就不那么难过了！人真的很奇怪啊……突然听陶喆的《找自己》相当对味……“哗啦啦，天在下雨……” ——山西斤休 张亮

小沛■不知道你遇到什么不顺心的事，所以也不知道该如何宽慰你。如果你喜欢用看《电

Voice 酒家的DVD罢工了，电击DVD看不了，极度郁闷中……三栖人论坛注册不了，说酒家的email有禁示？更极度郁闷中…… ——广西桂林 唐振宁

小沛■DVD罢工、论坛注册不了……这些是够让人郁闷的，而且说实话我也帮不上忙。看到你写的这些东西，我感慨最深的反而不是你的遭遇，而是你说话的口气。原来编辑部也有个没事就自称“酒家”的家伙，是个传奇人物……

Voice 叶儿啊，最近看到杂志上有《战国无双2猛将传》的消息，真是太好了，又有“无双”游戏可玩了。再看看发售日期“2007年8月23日”，是我17岁生日啊！难道是光荣看到我没上过闯家而为我做的生日礼物？这生日礼物还要花钱买，唉！

最后问你一个脑筋急转弯，答错就把Wii给我，邮费你出。请听题：“鱼与熊掌”怎能兼得？ ——天津 陶旭

Voice 叶子姐，请你想想，如果索尼、任天堂共同推出一款掌机，那会是什么样的呢？那销量一定比NDSL的成果还要好。 ——安徽芜湖 孙柯龙

小沛■……小时候，我特别想让任天堂的GBC兼容MD卡带……稍微大一点后，我希望PS能玩SS的游戏，而现在我恨不得让Wii去兼容360！其实有很多中国玩家又何尝不希望全平台统一呢。很多东西我们也就想想算了，真要实现了，或许也不是件好事。



荇菜

积蓄一直和我无缘

●来北京六年，搬了六个住处……上个月底租房合同又到期了，因为那边的暖气不够旺，冬天太冷，所以也没打算续租。接下来就是找房的磨难，便宜点的基本没法住，条件好点的就贵得吓死人，途中还遇到过支支吾吾说不清楚自己是哪家公司、非得要我先在一张含混不清的“租房意向书”上签字的中介（我这么冰雪聪明当然是没搭理他），最后终于找到了一处比较满意的，价格也还算公道——不过先别高兴，房租按惯例是押二付三，另外还要支付一个月租金给中介公司作为中介费，弄得我是捉襟见肘苦不堪言，再一次深刻体会到了外地打工仔生活的艰辛。另外一点最为不爽的就是晚上十二点之后电梯就停开，对于我这种时常加班的职业简直就是地狱一般的磨难。昨天就“享受”了一次这种免费的锻炼，一边爬还一边安慰自己：好在是十层，不是十八层……



软》的方式来排解压力，那太好了，保证一本儿见效！而且长期使用效果更佳……

Voice 叶子姐你太狠毒了！你把龙哥形容得那恐怖的样子让我还以为真的多吓人，结果前些天在电视上看到他也没那么恐怖啊！难道你和他有什么深仇大恨吗？顺便说一句，让我进一次家吧，我快老了。——贵州遵义 朱钟模

小沛■你在电视上看过龙哥？哪个台？我怎么不知道。如果是真的，我一定要他请客吃饭的！不过，说句实在话，龙哥的长相确实可谓惊天地泣鬼神！特别是他奇怪且危险的坐姿，经常让经过他身边的人为他捏一把冷汗，不知道他什么时候会被自己给害死。

Voice 叶子，有些人真不是自己可以控的，中式情人节那天，我遇见了一个女孩。她曾经被我伤害过，本以为1年光景能淡却她对我的喜欢，不料……唉，我从她的眼神中读出了：坚持、永不言弃。这一年里，直至今日，我仍在口中争辩“她还小，这只是青春期的一种悸动罢了，给她点时间，渐渐地，她就会成熟了。”我这种想法是自欺吗？不过不得不承认，她越来越美丽了，可能已成为“大众情人”了！

——福建福州 UHNON



小沛■你的确处在青春期，鉴定完毕！不是我倚老卖老，在谈到感情这个话题上，我觉得自己也是个学生，但略微有那么一点发言权。爱情是个让人时而陶醉，时而让人头痛的问题。如果你还是个学生，那么谨慎对待爱情，别伤着任何人。一旦踏入社会，那么现实会告诉你什么才是爱情。别想太多，趁着年轻，多让自己单纯点不好吗？

Voice 生活是如此地枯燥乏味，每天都是上班和下班两点一线，游戏变成了我最好的调味剂，也许只有在游戏的世界里才能释放出我射手座向往自由的天性。可以人生游戏，但不能游戏人生，一场游戏一场梦，就这样痛并快乐着吧！——重庆 栗凯

小沛■你写的这些东西有版权吗？没有的话，我决定下次手机借鉴一下，和我的感受太像了。只需要把里面的“射手座”改成“双子座”就可以了！其余部分完全一致。

Voice 叶子姐好！我高三了，天气好热！每天中午时喜欢趴在宿舍的阳台上，有种想把自己晒干了的冲动，怀疑我也有问题了。唉，一年后，一年都不到了。告别游戏，但只是暂时



PERFECT 画家的老爹

●这两年很喜欢曼联，但是偏偏今年开局踢得特别不顺，有人说是上赛季把运气都给用完了，这话听起来也有点道理，起码可以让支持者把心态放平稳。

●看了不少SC4的新作资料，感觉NAMCO对于女性特征的夸张描写过于执着了。尤其是Taki，无论怎么看，她的胸部都和忍者的特定身份不能相符……我不敢说这就是画蛇添足的设定，但是想想现在许多游戏中对于女性胸部的统一夸大，总是让人有点哭笑不得。

●和猴子在一家中档饺子馆吃饺子，一共消费80元，可见猴子先生对待“吃”这个问题是多么“含蓄”——其实我们一直认为猴子这个笔名起得最为名不副实……

●安装机顶盒+开通线路，开通天盛的欧洲足球台一共要花费1200RMB，本人决定放弃了，不如把宽带带宽升成2M，花几块钱看在线直播来得划算。

你觉得历代游戏主机中哪些功能推动了游戏的进化？

山西斤休 张亮■液晶、高清电视的普及和媒体介质的容量增大（DVD、HD DVD、BD）。

海南儋州 徐应洲■画面质量的不断提高和游戏的容量。

辽宁抚顺 刘闯■不知道，只知道现在一个主机比一个画面好。

重庆 陈然■PS的CG技术，NDS的异类，还有Wii的！

辽宁阜新 王楚涵■DS的触摸功能把游戏的乐趣提高，Wii的体感也是新的高度。

贵州铜仁 裴湘黔■游戏手柄以及更加好的功能推动了游戏的进化。

浙江金华 章文强■画面质量、操作方式。

河北邯郸 李恒满■震动、3D、高清、体感、VB（超越了当时的时代，应是未来方向）。

辽宁凌源 郭天野■PS2震动手柄、Wii的感应手柄、NDS的触摸。

唯夜是成熟小女人，叶子是单纯小女生，在闯家里缺一不可，两个我都喜欢，其实人本身都有两面性的嘛。唯夜姐，我这样叫你，你不会把我从闯家里踢出来吧。如果非要让我选择其一的话，我会艰难地告诉你：我还是喜欢那个唯有夜里才能绽放美丽的叶子，呵呵。

——新疆察布查尔县 陈聪

叶姐，电软末页的获奖者名单对于我们这些老读者来说，就像我们心中的光荣榜一样，什么都可以改减，就别把我们心中的光荣榜也摘掉了吧。

——四川自贡 兰翔

风林，把PS3交出来，不然为你烧三根香，祝PS3早日发烧。

——河北邯郸 李君豪

喂！叶子姐，您的头像已被我从书上剪下来，贴在门上了。相信鬼也会……

——辽宁鞍山 盖力

看过EVA后，我知道了一个秘密，叶子就是凌波，只不过是胖了以后的凌波，而且是弱智版。你就认了吧！

——广东佛山 冯亚

想知道叶子等人的中考成绩和高考成绩，会是400多还是500多呢？

——河北邯郸 李君豪

叶子你告诉我下星期福彩双色球出什么号码，我就告诉你零系列新作什么时候出。

——重庆 王冬

要把本次的成功看作下个成功的起点。

——广西百色 王晓东

木头，把那块可恶的叶子干掉吧。

——广东佛山 冯亚

夏天，以免中暑，多喝点绿豆汤吧。祝你们天天快乐，为大家奉上好攻略！

——河北唐山 王鹏

大家辛苦了，祝大家天天都在家，边打游戏边数钱。——吉林长春 张博



的，支持电软，也支持杯子，明年的今日……希望又是条好汉。——浙江海宁 Crow

小沛■不至于吧？听你的意思，高考简直就是上法场啊。别那么担心，即便现在暂别游戏，但一年之后你就可以再次回到游戏的世界了。

Voice 要考大学了，还有299天，奋斗了！从小学的PS到中学的PS2，到高中的PSP、Xbox360，游戏一直伴随着我。299天中我不得不放弃。——黑龙江萝北县 黄洗

小沛■你很幸福！在高中还可以拥有自己的主机。要知道，你的境遇是中国绝大多数学生都可望而不可及的。还剩下200多天，加油吧！

Voice 叶子姐，这可能是我最后一次写回函卡了（只是可能），原因有很多，主要原因还是明年的高考BOSS。因为每次写回函都要花费我大量的时间，人力（绞尽脑汁）、物力（用了3年的水笔）和财力（邮票信封）。算一下……写了这么多次回函，共上闯家2次，涂鸦上闯家3次，中奖7次（没中过一等奖，中过二等奖，不过奖品搞错了），收到奖品3 次。写过Game Bar的文章，画过一张大墙画廊的画，都落选了。的确，是我技术太差。以上就是我在闯家的战绩，评价可以得一个C吧！——江西九江 江航

小沛■你的努力哪里仅仅是一个C可以评价





的，我认为怎么也是个A级，虽然距离S级还有一段差距，不过绝对是铁杆热心读者！说实话，你画画的水平确实不错，所以我这次把你的涂鸦登在了家里。以后接着努力吧，看你的实力，只要严格按照大墙的投稿要求，肯定可以刊登的。

Voice 我买电软从98年到现在，但从来没回过信到编辑部，网络上应该是叫那种潜水员一类吧。看着电软一路变过来，由于编辑的原因吧，杂志风格已经完全变了，只有龙哥这老油条还有点以前的风格。真是怀念以前的电软，不过现在的家也很满意，买电软先进家看看的习惯保持到现在。风格变了，但还是那个家的感觉，貌似画画比较容易刊登出来，本来想画温暖的感觉，但……看来《使命召唤》玩太多了，看在我支持电软快9年的份上，登我一次吧……就一次。——闯关族 叶嵩

小沛■你的涂鸦我确实不敢刊登，火药味太浓了。在我主持闯家期间，还是希望呈现出一派温暖的气息，让每个闯关一族可以在这里找到温暖，让我们彼此团结、友爱……哇！！我都受不了自己了，先吐一会儿。

Voice 马上是我一个最好朋友的生日了，我们从初一通过MD相识。我们一起打《火炎》，一起通《卡比》，一起上学，一起游戏……太多太多，三年的日子毕竟是短暂的，到了高中，没想到大家各奔东西，我到独山子上高中，你去石河子上中专，但你永远是我的好朋友。在这里，祝你生日快乐，肥超……——新疆独山子 熊佳祺

小沛■感觉刊登你的信就像以前的点歌台那样，"某某为自己即将去上学的朋友点歌，祝愿他……"朋友间的友谊确实非常可贵，特别是从小一起玩游戏长大的，在这个和平年代，这样的朋友也算是一起"出生入死"的交情了。

Voice 感觉好久没写信了。转眼已经工作3个月了，工作2个月后入手PSP，本来是入手360的。可怕天热烧机。上班辛苦，现在体会到了，赚钱多么不容易，但是上班也是开心的，



雪飞 化悲痛为饭量

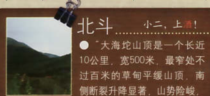
●姥爷去世了，心情大坏，全家都在悲伤中异常忙碌。

●前两天搬家收拾东西时，找出了许多多年前的物品，使我想起了过去的种种，感慨万千。我可能是属于那种比较不适合搬家的人，虽然在新家只是暂住几个月，然后还要搬回旧居，但却仍然对旧居依依不舍。希望装修工人们别把我家的老房子拆了。

●为了调整状态，霸占了风林的PSP和小三儿的中原霸者，确实很有效果。9月3日网络故障，两个小时掉了五次线，正好趁机享受生活。

●跟日本友人用日语闲聊了一阵，发现自己的日语水平只是略有下降，是最近唯一一件让我欣慰的事。

小沛说：魔王节哀，好歹单位里还有一堆你的小弟可以随意欺负，您就化悲痛为力量，尽情地发泄吧。不过这个主意是我提的，也算是劳苦功高，那么，我可不可以不参加啊？



北斗 小二、上酒！

●"大海坨山顶是一个长近10公里，宽500米，最窄处不过百米的草甸平缓山顶，南侧断裂升降显著，山势险峻，每年10月至次年6月可以看到'海坨戴雪'"——我是9月初去的，幸运的是也看到雪了，尽管是雨夹雪。

●最近和小沛聊起古人"小二，切两斤熟牛肉，再来一坛子好酒"的豪迈劲儿，着实钦慕不已，于是定下某晚去小沛家天台上效仿古风的约定，到时候咱也畅快淋漓地过把瘾！

●物价上涨对生活的影响是显而易见的：最近去楼下小饭馆吃饭的同事明显少了许多，大伙儿要么改吃面条，要么直接从家里带饭过来。感谢小三每天带香喷喷的菜过来，让我尝到了久违的家的味道。

●家里那台跟随我多年的PS2给人盯上了，虽然暂时得以保全性命，不过躲得过初一，躲不过十五，还是趁早给它开个欢送会吧。

小沛说：和北斗的约定已有一个月的时间了，当时盼着天能快点凉下来，如今秋高气爽，正是畅饮的好光景。但有个问题，你酒量行吗？



自己一点点在成长。我也挺喜欢这份工作，有前途，现在吃点苦不算什么，都是为了将来。现在对360处观望态度，PS3不考虑，Wii也是。——上海 于雷

小沛■上班之后，用自己挣的钱来买主机的感觉实在是大不相同，颇有自豪感。不过也因为是自己辛苦挣来的，花的时候不免也会有些心疼。PS3是先别考虑了，对于一个刚工作不久的人来说，负担有点大。但你为什么不喜欢Wii呢？小沛可是要极力推荐一下了！

Voice 叶子姐，我发现一个很有趣的事。至今，我已经上过电软3次，Vol.204、Vol.208&Vol.212。每4期一次，超有规律。哈哈，希望可以把这个规律继续下去。为了这个，我一定会多多地写回函卡的！——河北张家口 徐翔坤

小沛■小沛我决定要打破你的这个规律，不知道是不是让你很失望呢？不过要是以后你变成每两期就进家门一次，那是不是也应该感谢我呢？算啦算啦，我这个人就是不图回报，圣人啊……

Voice 我之前一直都给家里写信，但从叶子你执掌家门以来，我就从来没有机会在家

“不进家门，我就是个无家可归的孩子。”

——河北邯郸 冯小宝

里露面！三年了！再不让我进家门，我、我、我就继续写……我也算是老读者了，从96年就看《电软》，中间从没有间断过，不过我是个无机族！可是超爱玩游戏，而且对什么游戏种类都比较精通，就是有点懒，之前写的那些信似乎也没什么内容可言，于是这次痛下决心，决定好好给家写次信！平时我都是在游戏室混，基本上什么大作都有玩过，本人最爱角色扮演，所以只要是这类游戏都是一定会玩的。我现在还是学生，时间多，可就是没钱，不过就凭着对游戏的热爱，于是用看《电软》和泡游戏室来坚持自己的爱好。叶子啊！看在我这么支持你们的份上，让我进家门吧！风林、小沛、北斗、荇菜、龙哥、魔王、龙马，以及所有的大哥大姐们，帮小弟说说情吧。 ——山东淄博 刘向宾

小沛■既然你把这么多编辑都叫到了，我不让你进来也不行啊。想要进家门的读者非常多，我也希望大家都能在这里得到发言的机会。不过从接手过几期闯家的工作来看，有很多读者来信未能刊登的原因有很多，以下我就举些关键的例子，大家看后便可以提高自己来信的刊登机会了。首先，字迹要工整，否则来信内容实在是看不清。其次，个人信息填写完整，否则我们也不能刊登说这是某某无名氏的来信。最后就是内容不能太短，但不包括那些有意思的句子。以上几点大家切记，特别是名字是生僻字的读者，一定要写清楚啊。



闯家虽不是我家，但是大家家，叶子不是吾友，但比大众友。
——福建福州 UHNON

先有国，才有家。游戏王国在，家就会在。
——重庆 王东

喜欢电视游戏，却没有主机，我依然在PC上奋战。整天等待移植、等待《电软》、等待高考的结束。但无论如何，我已经深深地陷入游戏那精美绝伦的幻梦中不可自拔。
——甘肃兰州 张易达

女王大人，只要有木头在，您就不会被认为低智商的。木头最疯！
——辽宁沈阳 穆日成刚

叶子同志，做女人难；做一个主持闯家的名老女人——更难！——辽宁沈阳 刘学硕

虽然我是无机一族，可在家中我可以找到和我有着同样遭遇的同伴。只要有共同的兴趣在，总会有快乐。我写回函时已经开学了，又该忙碌了。可是，只要看到家的标题和温馨的画面，我就感到无比轻松！
——浙江杭州 裴靖光

主机更新换代已经有一段时间了，想到自己的PS2也才服役1年……其实我想说，无论你是全机种制霸还是无机一族。只要有一颗热爱游戏的心，我们就是永远比别人快乐的人。
——河南郑州 马晓田

玩游戏，注重的是一种感觉，而不是非要较劲。看编辑手札时，发现很多编辑对游戏都有一种近乎疯狂的执念，就像风林形容北斗玩游戏那样……希望各小编还是要注意休息，这样才能做出好的杂志。
——四川成都 李旭刚



小沛

南无阿弥陀佛

●最近家里的老人们对我的终身大事非常关心，导致我一下子觉得压力好大啊！其实我在家里的排行还不是最大的，为什么非觉得我就那么特殊呢？大概是因为我太帅了，老不结婚的话，怕会影响社会治安。

●和北斗策划了许久的畅饮计划，近日终于要实行了！心里很激动啊！不过令人担心的是，北斗这家伙平时滴酒不沾，到时候万一醉得不省人事，那岂不是又要麻烦我来照顾。算了，万一这家伙醉成了烂泥，我也就只能学习孙二娘了……

●新版PSP快到了，终于可以在电视上玩《铁拳DR》了！为此，某天特别去街机厅和别人较量了一把，结果5战5负，而且对方还属于中下的水平……还真不是我技术不好，因为那个摇杆缺一个方向……

●国庆节又快到了，为了庆祝这个普天同庆的日子，我决定闭关。独自享受一下清静的生活。

Voice 以前我认为只有男生喜欢玩游戏，是因为上学时，没有一个女同学喜欢玩游戏，街机厅里也没有一个女生。不过最近我的一个新认识的朋友就特别喜欢游戏，发现除了叶子姐外还有很多女生喜欢玩游戏，在家里也会看到有很多喜欢游戏的女生，真希望将来也找这样的一个女朋友啊。 ——天津 吴军

小沛■喜欢游戏的女生真的很多，小沛身边也有很多这样的人。而且我觉得喜欢游戏的女生格外可爱呢。以前，游戏似乎是男生的天下，其实大家也不要小看了女生这个群体。之前喜欢的人少，是因为游戏的类型不适合女生。现在不同了，NDS和PSP里的很多游戏都很受女生欢迎，她们虽然不像很多男生那么执著于游戏，但她们不见得就玩不好游戏。而且女生在某些类型的游戏上比男生更加擅长，因为她们心思比较细腻，而且在耐心上比男生也强，高手很多呢。





“电视游戏、《电软》两手抓，两手都要硬！”
——山西大同 刘伟

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。

(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。

- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

暑期T恤大促销

8月1日-9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元！



¥35 编号:6354

凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



¥35 编号:6365

怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



¥35 编号:6376

多罗与流星T恤

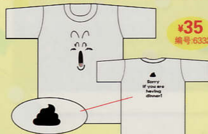
仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



¥35 编号:6310

福音战士泛用人型决战兵器 (6310 XL 无货)

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



¥35 编号:6332

阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



¥35 编号:6343

军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。



正面图案

经典推荐

¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



经典推荐

¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



经典推荐

¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款 (6286 L 无货)

●为了抢时间,我们一路加速然后一头撞上食人花,接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕,正背图案搭配幽默经典。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



新款上市

¥35 编号:6400

BLEACH 虚T恤

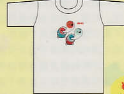
相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



¥35 编号:6396

战神2追力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



¥35 编号:6387

太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

FROM Assassin's Creed

阿尔泰

绘卷

VOL.11

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇莱

你肯定以为“黑”才是代表刺客的颜色，你肯定觉得一个需要潜伏在阴影中行动的职业不应该穿着这样显眼的服装。你也许是对的，但我更愿意选择卓尔不群的“白”。我不需要用黑色的夜行衣来掩饰行藏：一袭白衣，御风而行，没有人能跟上我的脚步。

但不要以为我是什么追求优雅的艺术家，我不介意用手中的利刃割断敌人的咽喉，即使他的鲜血会沾上我的白袍。曾经犯下的那个错误玷污了我的名声，而现在我有机会去弥补——为了这片国土，为了在苦难中煎熬的人民，为了我自己的信条。

虽千万人，吾往矣。

NEW PSP

你想要知道的，关于PSP各种各样的消息和评论

iPSP

最近一段时间，关于PSP大家最为关注的肯定是新版主机的发售了。尽管日本的发售日为9月20日，然而目前经过某些渠道，相信也有很多读者也都拿到了新的主机。并且本次主机的破解速度也是快得出奇，基本算是在主机正式发售之前就公布了破解程序。于是SCE也接连更新PSP的系统软件，陆续推出了3.70和3.71版系统软件的更新措施。 □文/小沛

H Hard 新版PSP周边全公开

在新型PSP-2000发售之前，SCEJ在东京都内召开了“PLAYSTATION PREMIERE 2007”发布会，会上公开了PSP-2000的全部可选购周边配件。

首先，为了配合PSP-2000的发售，老版本的PSP已从7月18日起采取了开放价格。在北美地区已降至169.99美元，比新型PSP便宜了30美元。另外PSP-2000专用的线材的价格也浮出水面，其中AV端子2200日元、S端子2200日元、D端子2800日元。SCEJ还将发售对应新型PSP-2000的专用套盒，在9月20日配合PSP-2000的首发一起发售，价格是1800日元。

这次SCEJ发售的新型套盒是设计非常周到，不但新老PSP都可以使用，还设有很多复合型的开口可以容纳UMD光盘、记忆棒、线控耳机之类的周边，既实用又美观。尺寸是105×185×25mm（纵×横×厚），套盒的内侧使用的是耐污力强又富有弹性的新材料，保护PSP不受外界污染。在9月20日PSP-2000发售时，新型套盒也将会提供四种颜色，分别是红、黑、蓝、紫，大家可根据自己的喜好自由搭配。

新型PSP专用的锂电池——PSP-S110，售价是4500日元。该锂离子电池是新型的PSP专用的，电压DC为3.6V，容量是1200毫安，因为PSP2000自带有此种电池，所以主要面向准备购买预备电池的玩家。由于电池的规格不一样，所以并不能和初代PSP-1000通用。



S Soft 恶魔城X编年史发售日确定 游戏同捆套装内容全部公开

KONAMI的PSP独占动作游戏《恶魔城X编年史》将作为KONAMI近期在PSP上的重头作品于11月8日发售。其价格目前定为7329日元，CERO审查是B级。

《恶魔城X编年史》是PCE上的独占软件《恶魔城血之轮回》的重制版，游戏的部分情节将会有所变动，也会增添很多新要素。而且，其中完全收录的PS版经典作品《恶魔城月下夜想曲》也是很多玩家期待能够重新体验的游戏。

另外，本次KONAMI的《恶魔城X编年史》除了单独发售的游戏软件外，还有限量的同捆超值版。里面有收录《月下夜想曲》插图的画册《Dracula X Chronicle Art book for Konami Style Special ver》、特制的游戏收纳盒以及PSP用液晶屏幕保护膜。

S Soft 星之海洋系列官网陆续启动 PSP复刻作品预定东京参展

SQUARE ENIX的人气RPG系列《星之海洋》官方网站近日启动。该网站收录了迄今为止发售的《星之海洋》以及相关作品的情报，今后的新作动态也可在此浏览。另外，现正在开发中的《星之海洋1 First Departure》的官方网站将在9月21日开通。



《星之海洋1 First Departure》是作为系列第一作的重制版开发的，游戏追加新的过场动画，还有新角色加入。《星之海洋2 Second Evolution》的故事背景是在前作20年后，本作也将追加新要素。以上两款作品售价和发售日仍未确定。

在2007东京电玩展上，以上两部复制作品将与系列最新作《星之海洋4》一同参展，其中《星之海洋1 First Departure》提供试玩，《星之海洋2 Second Evolution》只以影像方式展出。

S scoop SCE举办PSP-2000试玩会 新主机未发售便遭到破解

SCEJ在新型PSP-2000的正式发售日9月20日之前，于东京银座索尼大厦的1F举办了“PSP咖啡座谈会”，玩家可以率先体验新型PSP带来的感动，时间是9月12日至16日。

PSP-2000与现行的PSP一样都是4.3的屏幕，性能也几乎没变，只是瘦身了不少，重量为189g，厚度18.6mm。如果接上单独贩卖的视频输出线，可以将各种影像文件与图画输入TV。在“PSP咖啡座谈会”上，众多玩家首次实际把玩到了更轻更薄的PSP-2000，切身感受一下PSP的进化，还可以接驳上电视一享“PSP on TV”的魅力。另外，在限定的特别活动现场还会免费提供咖啡供参与者享用。

不过就在索尼满心欢喜地为新PSP准备发售仪式前，俄罗斯黑客小组Team M33就在他们的官方网站上率先发布了PSP的3.60自制系统。也就宣告了新PSP还没有正式发售之前，主机的硬件已经遭到了破解。



S scoop PSP官方网站提供大量更新 3.71版系统软件火速升级

PSP主机的网络浏览功能是作为标准功能搭载的，在PSP网络浏览的官方服务站上，你可以免费享用游戏的体验版和影像、壁纸之类的东西，还可以在线浏览PSP众多最新的情报。在该网站上我们能看到PSP在9月11日提供了新主题下载，9月13日提供《最终幻想7核心危机》的最新壁纸下载等。PSP网络的最新游戏体验版与游戏影像呈50音图高低排序，还配有图画与简介，看上去非常直观。PSP网络浏览流程：按住PSP的HOME键从主菜单选**ネットワーク**（无线联接）→**インターネットブラウザ**（网络浏览），在接下来出现的画面中选PSP?。

另外，距离3.70版本出来没几天，索尼又火速推出了3.71版系统软件。从2007年9月13日开始提供新系统的升级。这次的3.71版并没有加入什么新的功能，更新主要是修改了一个地域设定，将在系统软件中除日本外的其它地区出现的日本专用服务标志剔除。

for PSP 百战天虫·开战时刻2

●Team17 Software ●模拟策略 ●2007年09月04日（美版） ●29.99美元 ●1~4人

《百战天虫》以其疯狂的恶搞精神征服了无数玩家，几乎在所有平台上都出现过他们的身影。该系列十多年前出现在PC上，直到现在其基本形式仍然没有改变。上一作在PSP上出现也备受玩家喜爱，尤其是那些造型奇特的可爱小虫们，傻头傻脑的，总会惹得人捧腹大笑。本系列最新作《百战天虫 开战时刻2》中将加入更多新的地图和奇特的武器道具，同时游戏将对应Wi-Fi无线通信机能，对应多人在线或局域网联机游戏。另外，新作还将增加许多全新要素，其中包括11种新的武器装备和新设计的作战场景。



←跟DS版在画面上有着天壤之别，玩了PSP上的《百战天虫2》后再去玩DS版，真的是让人无法相信，画面好太多了。PSP上这清晰的画面，看上去赏心悦目，动感十足。

憨态可掬的虫子，超级恶搞的情节。



→在CUSTOMISE里可以更换初期设计的内容，比如说虫子的装饰和声音啊。Shop商店里我们可买到很多东西。



←百战天虫的游戏场景可说是纵横四海，不管是冰山还是海底都有它们的足迹。

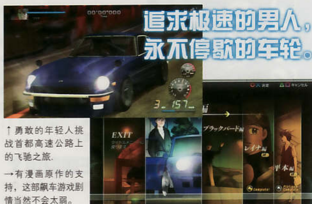
吸引玩家眼球，多样性的场景地图。

for PSP 湾岸午夜赛车Portable

●元气 ●赛车竞速 ●2007年9月27日（日版） ●5040日元 ●1人

是一个讲述一群迷恋上“速度”这种“毒品”的人对于速度的无终极挑战的故事。主人公朝仓被一部称为“恶魔Z”的车“S30Z”深深迷住。他改造完成的新Z赛车和不断涌现的挑战者在首都高速上展开了速度热战。许多为飙车而发狂的挑战者，虽然知道挑战“恶魔Z”之后会消失的传闻，但仍然为此不惜一切……

追求极速的男人，永不停歇的车轮。



↑勇敢的年轻人挑战首都高速公路上的飞驰之旅。

→有漫画原作的支持，这部飙车游戏剧情当然不会太弱。

for PSP Fate/Tiger斗技场

●CAPCOM ●对战格斗 ●2007年09月13日（日版） ●5239日元 ●1人

从最初的同人作品最终走向商业化并在日本PC游戏业获得巨大成功的“Fate系列”，继TV动画化后又决定进军电视游戏市场，tv动画当时的市场反响就挺不错的，这次Capcom将会推出一款以《Fate/Stay Night》为背景的PSP平台格斗游戏，可以说是为广大Fate饭带来的又一个惊喜。



↑在“特别限定版”里预定将会收录游戏豪华声优群配音演出的原创广播剧CD和极密插画集、特制小包包，是Fans就入手吧！

for PSP 火爆狂飙5·统治者

●EA Games ●赛车竞速 ●2007年09月20日（日版） ●5040日元 ●1人

拓展飞车驾驶的极限，让兴奋和危险带你迎接PSP史上最刺激、最具挑战性的“横冲直撞”体验。横行公路并参与各式危险竞赛。在无视一切交通规则的情况下，点燃及排空全满的增压棒，尽情地横冲直撞，奔向令人狂乱的速度。连续不断地横冲直撞，不但可让你的分数倍增，还可将你的神经逼向崩溃边缘！你就是公路上的霸主！



←在专为各式竞赛建立的赛道上与过往车辆激战。征服甩尾弯道、不要退缩大胆地在迎面而来的车阵之中穿梭。

危险才有刺激，疯狂了才能满足。

for PSP R-TYPE战略版

●IREM ●模拟战略 ●2007年09月20日(日版) ●5040日元 ●1人

《R-TYPE》是IREM于1987年推出的大型电玩横向滚动条射击游戏，以无敌辅助武装Force、融合有机生物与机械的敌人，广受射击游戏爱好者欢迎，亦曾大量移植到各家用主机平台。本次IREM将推出此系列的PSP战略模拟游戏新作《R-TYPE战略版》。

↑游戏支持无线网络联机对战，玩家可操作地球军或拜德军战舰以及各式战机进行战略对战。



→地球军的各式战机具备不同的攻防特性，随着游戏的进行，玩家可以取得更强力兵器，还可以捕捉敌方兵器来进行新兵器的研发。

战斗在22世纪的时空中，阻止异形生物帝国的入侵。

索尼发布PSP新版本系统 3.7固件新增特色功能介绍

最近PSP新版本系统固件的发布可以说是相当频繁，就在搭载了3.60版固件的新PSP正式发售之前，先是宣布了3.70版固件，接着马上发布了3.71版，PSP升级之路可谓相当漫长……

PSP自05年底正式上市以来，其系统固件已经从最初的1.0逐渐升级到了如今最新的3.60，在这么多次的升级过程中，虽然也有不少次是增加了一些新的功能，不过有一点其实大家都心知肚明：那就是索尼不厌其烦地以如此高频率升级系统固件，其最大的目的就是为了针对破解者。不过攻防双方的角色总是在不断转换，尽管每一次升级都会给破解者们提出新的难关，但每次破解者们又总是能攻克这些难题，这就使得双方都陷入了无止境的循环之中。

最近发售的新版PSP采用的都是3.60系统，据悉以后许多游戏都只对应3.60以上的版本，不过在防破解这条路上永远没有一劳永逸的事情。就在前不久，或许是已经察觉到了某些事情，索尼再次发布了最新的3.70版本PSP系统固件，下面就让我们来看看这次的更新与以往相比又有哪些变化吧。

升级到3.70系统后，PSP新增加了几项新功能，其中比较引人注目的有主题自定义以及视频播放过程中的段落选择功能。此外，升级到3.70系统后，玩家就可以在播放音乐的同时浏览记忆棒上存储的照片了，其方法与PS3非常相似。



↑索尼提供了许多有趣的小玩意儿给大家。

PSP主题自定义

1、在系统设定菜单下选择主题设定。

2、选择变更主题，其中可选主题会分为标准和自定义两种规格。标准主题即PSP原始主题风格，自定义主题则可以是玩家下载或自己制作的任何主题，可以变更XMB的背景还有图标的样式。另外，PSP-2000系列主机在升级到3.70系统后，会自带一个"曲奇"主题（Cookies）。

提示：当选择的主题存在PSP本体的记忆体时，会提示覆盖原记录。

PSP主题下载

1、首先使用PC在记忆棒PSP目录下制作一个名为"THEME"的文件夹。

2、通过网络下载PSP主题（也可以直接使用PSP下载）。

3、将下载的主题（PTF文件）保存到PSP/THEME中。

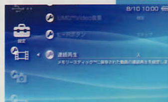
4、在设定菜单主题设定选项中选择相应的主题后就可以使用了。

提示：面向开发者的主题制作方法，预定在9月中旬公开。



视频段落选择

保存在记忆棒中的影音文件，你可自由选段播放。在（视频）播放过程中按三角键，选择菜单左上角的"段落选择"，系统会使用临时保存在记忆棒上的视频截图，按照时间段生成章节，玩家可以使用方向键自己选择章节之间的间隔时间，从15秒到5分钟不等。


↑"连续再生"是这次新追加的功能。

在下列时刻视频段落选择功能非常有用：

1、想再看一次印象深刻的电影片断时。

2、新闻节目之中，只想收看体育专栏之时。

3、在外语视频学习中，想复习特定的段落时。

音乐播放的同时浏览照片

1、在播放（音乐）时，按HOME键返回XMB界面。

2、在（图片）菜单中选择要观看的图片，按Start键开始。

可充当PS3的遥控手柄

在遥控游戏菜单里追回了"按键充当"功能，这一追加的设定是把PSP的按键当作PS3的游戏手柄来使用。

1、在遥控游戏中按HOME键。

2、在出现的设定菜单中选择"按键充当"，可选类型有两种。

强化"1 SEG"行动数字电视收视与播放

3.70版强化了目前与日本地区新型PSP同步发表的"1 SEG"行动数字电视收视功能，加入了原本不支持的资料广播功能，可在收视"1 SEG"节目时，同时接收广播讯号中所附带的图文附加信息，同时提供可记录与浏览节目网站连结的"电视连结"功能。

原本"1 SEG"行动数字电视收视功能在外部影音输出时，只能以480p输出，在3.70版中则是改良为可支持480p/480i输出，因此已可在不支持480p的传统电视上使用。除了直接收视之外，3.70版还新增了"1 SEG"影片文件的播放功能，可播放由VAIO PC "VAIO MobileTV Ver.5.0"软件所录制的"1 SEG"节目影片档（新旧PSP皆可播放）。不过要实现"1 SEG"收视功能需搭配选购周边，且仅支持新型PSP，日本以外地区无法使用。

新版本PSP刚发售即告破解 对应自制软件纷纷出炉

继Dark_Alex和Mathieulh等国外著名黑客先后宣布新版PSP使用的3.60版固件已经被成功导出的消息后不久，俄罗斯专业破解小组Team M33日前在其官方网站上公开表示，他们已经成功开发出了3.60版自制系统。除了新的3.60自制系统发布信息以外，Team M33同时还宣布，他们还为新系统准备了新的插件，用以解决基于3.51 M33和3.52 M33等老版本系统制作的PS ISO模拟器与新版本3.60 M33系统的兼容性问题。

Team M33的成员证实，新的3.60 M33自制系统具备所有3.52 M33系统的功能。但由于新版PSP在硬件规格上的部分变动，导致3.60 M33系统无法兼容1.50内核。因此使用自制软件以及模拟器程序时，要依靠3.60内核。无法支持1.50内核就意味着，之前的一些基于1.50内核开发的自制软件将无法在3.60 M33系统上运行。

目前不少游戏店已经能够提供给新PSP（3.60版本）刷机的服务，其主要原理是利用一个3.XX IPL加上3xx kernel启动的自制系统（目前该软件只能工作于新PSP上）。刷机时需要一个已经修改好的"潘多拉电池"，一个记忆棒（用来制作成神奇记忆棒模式）。刷机的基本步骤是将制作好的神奇记忆棒放到老版本PSP中，把文件夹"pandora_slim and pandora_slim%"复制到PSP/GAME或PSP/GAME150，下载官方固件3.40和3.50，放到pandora_slim文件夹中，分别重命名为340.PBP和350.PBP，运行程序后它将释放一些固件模块并加上patch后覆盖到你的神奇记忆棒上，把神奇记忆棒和神奇电池都放入新PSP中，启动机子后会黑屏，此时需要"摸黑操作"：按叉键是安装3.60 M33，安装好之后会自动关机；按L+R+三角键是卸载M33，回到原来的官方3.60，卸载后会自动关机；按方块键是dump系统固件，以后还原用，需要66M的空间[64M的NAND]，当记忆卡的橙色灯不再闪烁时就算完成了。

由于新PSP采用的是新核心模式，所以刷机后许多以前的老自制程序会无法运行，不过就在截稿前不久，我们得知有不少对应新核心模式的自制程序已经制作完成……


↑用电池就能破解新机子。

PSP Software Review

《怪物猎人PORTABLE》可以算是PSP上最受欢迎的游戏系列之一了。很多玩家甚至都是为了这款游戏才购买PSP主机的。本期专区中，我们就将讨论这个系列受欢迎的原因。

让具有可能性的动作品牌，在掌机平台之上得到延展。



关于《怪物猎人PORTABLE（下文简称MHP）》和《怪物猎人PORTABLE 2nd（下文简称MHP2）》在PSP软件阵营中的地位，现在已经



无须再加以赘述。这款创意独特的联机动作游戏自从登陆掌机之后，一直作为PSP的支柱级软件而存在着，MHP2更成为了PSP日版游戏中首部销量突破百万的大作。关于MHP系列取得的市场成就，业界各方都已经做出了肯定的评价。不过，这款作品能在PSP这样一个特定平台上取得成功，其中还是包含着一些值得思考的东西的。

对比家用机版和掌机版的《怪物猎人》，一个最显著的区别就是单机要素在游戏中所占的比重。《怪物猎人》的第一作在PS2上登场时，原本是作为纯正的网络游戏来进行开发的，因此，游戏中的各种细节都是针对网络游戏作出设计的。家用机版中的单机模式和网络模式是在完全不同的场景中进行的，玩家在单机模式中能够见到的游戏要素非常有限，大部分和游戏核心有关的任务与事件都要连接网络服务并进入联机模式之后才能看到。先不论利用PS2上网相对困难的国内，就是在日本本地，也有很多玩家因为娱乐时间或者网络环境等原因而无法实现上网游玩。因此，家用机版《怪物猎人》的游戏形式注定了它以传统游戏机网络用户作为受众群体的事实。

可是，这种运营形式实际上造成了一定程度上的资源浪费。其中的原因在于，《怪物猎人》这款游戏的魅力并不需要单纯依靠网络形式体现。

《怪物猎人》系列“最好玩”的地方，的确是多人联机打倒强大敌人时的兴奋感觉。但是在这之前，它作为动作游戏本身已经具有了很高的完成度。玩家在游戏中扮演猎人在逼真的“自然”中和巨大的猎物作战，并通过收集素材、生产武器防具的过程逐渐强化自己的角色，完成对玩家“分身”的自由编辑，其中蕴含的乐趣是很容易为人所理解的。当年家用机版刚刚公布时，很多玩家就对这款游戏的内容产生了兴趣，但由于不接通网络就没法看到游戏全貌，不具备条件的玩家只得在叹息之余放弃了尝试这款游戏的机会。也就是说，有一些潜在的用户群被商品形式挡在了市场之外。

可是，到了MHP发售之后，这种局面发生了改变。与家用机版的联机模式强制要求网络连接不同，掌机版的一切要素都是非强制的，联机模式中的任务都对单机开放，联机本身也是通过PSP无线通信的“集合模式”来进行的，虽然没有了互联网游戏通信的广泛性和对象不特定性，但在掌机特有的人际型交流环境中，游戏的灵活度实质上得到了提升。很多没有条件用PS2上网的玩家在看到关于MHP中“集会所”模式的宣传时都觉得非常感动，就是出于这个原因。从某种意义上说，掌机版满足了很多玩家在家用机版上没能实现的愿望。

PSP版《怪物猎人》获得成功的另一个原因是，它发挥出了PSP这台掌机的独特价值。

从游戏的基本流程上讲，《怪物猎人》是比较适合做成掌机游戏的。掌机游戏的主旨是“便携”和“随时游玩”，能否利用较短时间进行游玩时进行软件评判的重要指标。《怪物猎人》的本质是由少数玩家以任务形式进行游玩的网络游戏，每个任务的限制时间很短，基本都在一小时之内，任务之外的部分则相对自由，不需要持续的“经营”或“维持”过程。在休息的间歇完成一个任务，并不会耽误太多时间，便于玩家掌握游戏节奏。所以，将《怪物猎人》制作成掌机游戏也算是一个顺理成章的想法。而另一方面，PSP也具备推出《怪物猎人》这款游戏的优秀条件。首先，对于一款追求视觉效果的3D动作游戏来说，画面的表现力是非常重要的，而PSP美丽的大液晶画面对这个主题提供了很好的支持。当年很多玩家拿到初代MHP时，都不禁对充满震撼的画面表现表示赞叹，从这一点就可以看出，《怪物猎人》的游戏形式和PSP主机重视视觉表现的方针起到了相辅相成的作用。

毋庸置疑，PSP版《怪物猎人》存在着很大的潜力。但是，在百万销量的背后，我们也看到了这个游戏品牌目前显现出来的不足。特别是当前PSP网络服务的不完善，对这款游戏将来的发展形成了不小的制约。《怪物猎人》的本质是一款网游，大家聚在一起联机的方式虽然存在很多乐趣，但如果没有互联网游戏模式的支持，终究还是显得单薄了一些。大家聚在一起集中游戏时，交流的密度高，对游戏的投入程度也高，再加上掌机版在难度上做出了向下调整，游戏中的内容很快就能玩遍，即使厂商有下载任务的更新，也难以彻底满足玩家，特别是老玩家们的需要。很多老玩家都觉得MHP2的可持续游戏时间比MHP短，就是出于这个原因。单机模式虽然自由，但没有了网络交流的持续性，不利于形成长时间的游戏氛围。目前，PSP在网络方面的服务并不尽如人意，尽管很多玩家已经通过非官方途径实现了MHP系列的网络联机，但毕竟存在很多不稳定之处。



整体来看，MHP是个很有前途的游戏系列。不过，能否沿着网络战略使PSP上的《怪物猎人》得到进一步发展，恐怕是软件和硬件厂商双方在今后一段时间中应当研究的课题。

名越武艺贴

新时代的游戏制作

有人说过游戏业「没有凋零期」，但是游戏业现在就处于一个萧条的时期。

第四回　开始谈游戏吧

本回讨论的话题似乎离各位读者有些距离，就是“游戏制作”。

首先说一句，游戏业现在的状况就是在走下坡路。

这就是现实。没有人可以否认这个事实。曾经有人说过游戏业“没有凋零期”（不知道说这话的人有没有证据），但是游戏业现在就处于一个萧条的时期。

那么是什么“理由”这么说呢？

准确地指出这个非常困难。社会上多数人的声音都是“没有时间游戏”“已经厌倦”等等此类之话。这些声音都可以理解。

只是这些声音说的不是“理由”，与其寻找理由不如让我们联系现实谈论一下现象。

要是问我游戏业为什么在走下坡路的话，我会说目前它正处在一个转型期。

什么转型期？

向消费者提供制造营销服务的转型期。

现在，索尼和世嘉刚刚推出各自的最新主机，加上之前微软和任天堂的主机，许多人预感第N场游戏战争已经开始了。

我回忆了一下，这种情景在十年之前就已经发生过了。

在当时，只要有新主机推出，厂家肯定会大肆宣扬自己主机的性能有多么强大。比如说，PC-ENGINE号称的“超大游戏容量”“画面清晰”，还有SFC所称的“大范围回旋画面”等。此外最常听说的就是“同时显示256色”。

然后，就是会有玩家惊呼“太强大了”，同时游戏市场的主机开始供不应求。这样，厂商就已经在社会上造成了舆论，他们的一言一行都会引起所有玩家的注目。这样在夸耀主机性能的同时又有高质量的软件推出，这一切引发的购买狂潮也得到了厂商战略宣传的作用。

那个时候，即使早上在零售店的店头上面，游戏软件堆得像山一样高，没有到中午就会一本也不剩。

那么，现在的情形怎样呢？现在那些厂商的宣传招式也是无一例外的高性能超清晰，可是社会上的反映如何呢？

不好听的话说，就是根本卖不动。

即使索尼以宣称“DVD播放”“N千万多边形”和世嘉以“网络连线”“可视记忆卡”为重要宣传手段，这些在消费者中间根本就连微风都无法掀起。即使利用现在最新尖端科技创造的立体画面，也无法和十年之前“清晰的角色五官”这种宣传语能够打动人心。

真好笑！

如果无法掌握当代人娱乐的重点，无论是“DVD播放”还是什么“网络连线”，都无法与可以说是非常普通的“256色显示”在当时环境下对人产生的吸引力大。

那个年代的人为什么不会为这个年代的主机激动呢？

对于现在萧条的游戏业，我就是这么想的。顺便说一句，“DVD”“N百万多边形”“网络连接”，这些确实是挺了不起的。

而且是非常地了不起！

但是，这些词听起来似乎无法直接“增加游戏的可玩性”。虽然话是这么说，但是这是错误的。

是哪里出错了？那么我们再次回到十年前，再回想一下十年前游戏主机纷争时的情景，当时对于游戏机的评价基准主要有两条。

第一条是移植大型街头游戏机的软件。然后，第二条就是新主机上面是否会推出杀手级游戏软件。

标准只有这两条。至于其他的还无法与这两条比较。在现在，我也这么认为。

当时我想要玩的就是《超级马里奥》，所以其他的主机我都不会考虑。

但是后来我也购买了世嘉的Master System，因为《冲破火网》的发售。

关于移植杀手软件和街机游戏，我觉得自己谈论这种事情有些惭愧，因为这些在原来平台上推出的作品都是出色的游戏。

顺便说一句，当时我对于评价或者宣传游戏画面的话，比如“栩栩如生的角色”“大范围收缩回转”，我都是认为符合“好玩”这种游戏基本标准的。

当时的社会都感受到了新主机的变化，于是一场游戏机热潮也就发生了。

可以说是当时制造商的产品完全达到了当时玩家所期盼的那样。

但是在今天，玩家在铺天盖地的游戏机宣传语里面，完全没有几年前期待游戏的“扑嗵扑嗵”的心情了。从之前的两条标准来看，街机用基板几乎也同时在家用游戏机上面使用，这似乎正暗示不久的以后大型街头游戏机将会被家用游戏主机超越。杀手软件也开始莫名其妙地出现在各个家用主机平台上面，这不能不让人觉得“在家用机上面玩游戏越来越刺激了”。

虽然看起来像是胡言乱语，但是玩游戏也是需要参与人数的。

有一个人玩的话，就可以很快乐的游戏。

有两个人一起玩的话，乐趣可以加倍的游戏。

有两个人以上一起玩的话乐趣会加倍的游戏，也有两个人以上一起玩会乐趣减少的游戏。

也有参与人数越多乐趣越大的游戏。

游戏的人数种类只有以上这几种分类。

根据游戏参与人数分类制作相应游戏，这也是现代开发游戏的基本准则之一。

这条规则从出现到今天都没有改变过，而且游戏的参与人数与开头谈论的“游戏转型期的理由”也有联系。

带给“参与人数”这种基本元素新鲜的内容就是“网络”功能。

说起“网络”，大家公认的缺点就是“收费”和“延迟”了吧？没有其他的方法可以消除吗？

我认为有好几种方法可以实现。

比如我现在随便想象看，既然游戏里面的“延迟”是由“距离”引起来的，这么想的话，会有“网络上的朋友和我有距离，如果距离越来越……”。

继续讨论下去，那么我们是不是可以把这种“距离”本身应用到游戏里面。如果按照这种想法继续思考的话，也许会成为一款新类型的游戏。

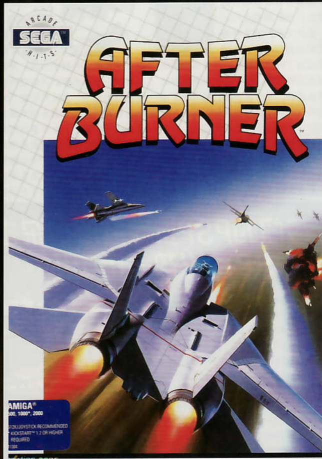
DC早以提前在上面增加了网络功能，并且作为重要部分。尽管联络到网络上面可以增加游戏乐趣，但是制作商似乎没有充分考虑连接网络的不便因素。因此我们有必要在重新审视一下“网络”问题，想出更多有趣的点子。

现在我们正在积极面对这个网络问题，因为我们已经处在这个全球网络化的入口了。

所以我才会有“现在开始制作游戏”，而没有悲观地面对游戏业现状。

在这个网络新时代我们应该善加利用，提出对以后有深远影响的主意。

虽然“次世代”这种口号已经不在吸引人的注意了，但是我们还是需要慎重对待网络游戏……。



游戏VOL.11 开发者之路

有机结合与外在内涵 创造完美的游戏体验 呈现缤纷的虚拟世界

如何才能做出一个好游戏？这个问题也许很难回答。从设计制作的角度来看，游戏更接近于一种艺术形式，而并非技术生产。因此，很难用语言去"解说"或者"传授"游戏的设计方法。就像老师可以教你绘画的笔法和技巧，但是却无法告诉你怎样在画作中注入神髓一样。实际上，比起别的艺术形式来，游戏的设计制作也许更加难以捉摸。因为游戏通常是团队合作的成果，而且游戏比其它任何一种艺术形式都包含了更多的要素。更何况，你还必须考虑到游戏与玩家之间的互动对它所造成的影响。但即使是这样，我们还是很幸运地请到了一些游戏业的专家，请他们来谈一谈自己是如何获得灵感，并且把这些灵感成功地运用到作品中去的。

□责编/荇菜

伊安·洛伊德（Ian Lloyd）

任职于EA Canada的伊安·洛伊德是一个资深的美术师，他曾经参与以及领导了《SSX》系列、《Triple Play Baseball》系列等体育运动类作品的美工设计工作。首先，我们请他来说出他所认为的对游戏美工人员最重要的三点内容。

▲ 连贯性。随着游戏硬件技术的发展，人们对于游戏也提出了更高的要求。最重要的一点是，游戏需要向玩家提供连贯的、互动的体验。所有的东西都应该看上去具有自己独一无二的特点，而不是千篇一律。角色应该与玩家之间有互动联系，而角色的行为动作应该使他看起来更加人性化、具有自己的思想、动机、反应，等等。一款没有强力的画面语言、不能让玩家感觉到互动体验的游戏在当今的市场上是不会被容许的。

▲ 质量。无论是几何构图也好，纹理绘制也好，角色的各种行为动作也好，总之一句话：所有美工设计的内容，这一切是否符合最基本的物理原理？一直以来我都试图向我的小组成员强调，要注意解剖学和人体力学放慢的原理，这样才能保证你不会设计出什么错误的东西来。要创作一个看起来非常酷、非常特别的人物或者其它物体并不是一件难事，但如果你的创作是建立在一个有瑕疵的基础之上，那么它绝对不会成功。我们一直都非常重视传统的人体解剖理论以及动作设计理论，只有这样才能创作出好的作品。

此外，美工人员还必须非常熟悉各种技术上的限制，例如硬件规格之类的东西，要清楚这些会对实际游戏中的画面表现有什么样的影响。渲染之间的相互关系，光线系统，以及材质绘图等等，这些都是我们工作中的关键领域。在游戏的渲染引擎以及光线系统制作完成之前，你很难预制哪些画面细节将会需要绘制到材质贴图之中。只有当美术设计人员非常清楚自己的作品会在游戏中如何表现出来、相应游戏的程序限制会有哪些改变、并且与程序员们密切交流的情况下，最终的游戏才能有优异的表现。

▲ 时间/效率。要创作出优秀的作品，必然需要花费大量的时间。在"刚刚好"和"花费过多时间/成本"之间，总应该存在着一个最好的平衡点。也就是说，你必须找到这个平衡点。你不可能在所有的事情上都花费同样的时间、保持同样的素质。实际上在绝大多数情况下，你也完全没有必要这样做。游戏制作者需要懂得，在什么地方可以节省下一些时间和精力。我自己天生就很懒惰，所以我总是试着去将工作分类：对于那些最庞大、最重要的区域，我会投入最大的精力，力图使它们看起来十分耀眼夺目。而对于那些并不是很重要、不会有太多人注意到的区域，我们则尽可能的重复利用一些固定的模板。自然而然的，一个游戏的自由度越高、互动性越强，我们就越需要让所有的区域看起来有同等的素质以及相当的细节表现。但无论如何，我们可以通过良好的计划和安排，尽可能的减少美术师们的繁重劳动。

那么，哪些软件工具是游戏美工人员经常用到的呢？

▲ 我们现在常用的是Maya，这是一个非常棒的工具。我们也常常用到Adobe Photoshop、Deep Paint、Texture Weapon等工具。我还发现在制作有碎裂效果的图像时Adobe Illustrator非常好用。

关于学习，洛伊德相信，绝大多数美工人员都会同意这样一句话：优秀的美术家从来不会停止去学习新的东西。

▲ 这可以说是我的一个信条。无论什么时候你都不应该停止对美术创作的学习。如果你打算进入一家学校进行这方面的学习，你应该审慎地进行选择。这不仅是因为这一类学科的学费非常昂贵，而且学校的教学质量也参差不齐。即使一些非常有名的学校在某些课程方面也显得不够专业。如果你能够做出正确的选择，你就应该好好利用良好的环境，尽量地汲取新的知识。



洛伊德提到，现在有一种流行的风气就是直接投入到3D软件的学习之中，而忽略了传统的美术理论以及技艺学习。"我认为这是一种非常错误的行为。"他说。

▲ 确实，有很多具有天赋的美术设计师能够非常有效率地利用那些电脑软件，而他们并没有去好好学习那些传统的、更花费时间的美术技艺，例如绘画和雕刻等等。但是，你必须懂得：知道如何使用一件工具和知道如何与一件工具交流沟通是完全不同的两件事情。

洛伊德也相信动画设计师在进入电脑图像设计工作之前，应该学习那些传统的动作影像设计知识。

▲ 我建议所有想成为动画设计师的人在开始学习CG绘制之前，都要学习传统的影像课程，至少要保证在自己的课程中包括了一些传统的理论介绍。如过做到不到这一点，那么我建议你去学习一些表演、戏剧方面的课程。我就欠缺这方面的学习，现在我仍然非常后悔。我曾经非常害羞，不敢在观众面前表演。但是，表演是动画设计的关键之一。如果你能够经自己代入到所创造的角色当中，那么你就能够创造出一个真实可信的角色，而不仅仅是一个"动画"。《SSX Tricky》的制作小组成员们经常会花费大量时间去构思以及模仿游戏中角色的行为动作，这给我们的工作带来乐趣，同时也帮助我们创造出更好的作品。

在《SSX》系列中，游戏角色要踩着滑板进行高速的滑雪运动，做出各种各样匪夷所思的动作。这些东西是怎样构思出来的呢？让我们问一问洛伊的是从什么地方得到灵感并且把灵感应用到工作中去的：

▲ 就我看来，美术师应该随时随地能够从潜在的资源中发现灵感。当然，不排除有"灵感忽然迸发"的情况，但实际上在大多数情况下，灵感并不是偶然得来。只有当你不断地尝试进行一些创造性的工作，并且为此花费了足够多的精力之后，灵感才会来找你。只有这时候，你才会发现眼前豁然开朗，此前你脑海中的一些碎片忽然之间就找到了各自最合适的位置，这是一种非常奇妙的感觉。

有时候，你的工作会遇到一些创作方面的障碍，你会需要一个"大剂量"的灵感。在这种情况下，我觉得最有效的是投入到自己曾经找到过的那些有趣的、新奇的材料和资源之中去。这些资源可以是任何一种东西：书籍，漫画，电影，杂志，音乐，喜剧，舞蹈，大自然……等等等等。就我个人而言，漫画、音乐和大自然是我灵感最重要的来源。记住：游戏是很棒的东西，但是没有什么比得上漫画能够激发一个人的想象力。

洛伊德认为，凭借一个角色的个性对白以及游戏中的配乐，能够使人们更好地理解这个角色的性格特质，以及预想到这个角色将采取什么样的行为方式。"在开发《SSX Tricky》的时候我们有一个非常了不起的音效制作小组，欣赏他们的作品是一件十分有趣的事情。我们向他们提供一些美术设计方面的想法，而他们则制作出相应的音乐，我们能够互相从对方的作品中得到灵感，这让我们的工作变得十分有趣。"

对于《SSX》来说，美术设计工作中最大的难点是什么呢？

▲ 创造《SSX》最大的挑战之一就是掌握新硬件的强大机能，以及它所存在的某些限制（指的是2000年《SSX》所登陆的PS2平台），以创造出这样一个全新的作品。众所周知EA的产品开发策略是以最大效率开发一些已经被认可的系列，但《SSX》则完全不同。在开始阶段我们遇到了很多困难，但最后我们终于找到了自己的制作方向。我们相信，人们会喜欢这样一个以滑雪为中心内容的游戏，一个类似于街机风格的竞速作品。当我们找到自己的方向时，其它所有的问题也就迎刃而解了。

CHECK!

动作游戏的魅力如何表现，是很多厂商都在烦恼的问题。可以说，《怪物猎人》系列体现了一个全新的思路。

回顾狩猎生活的点滴 猎人生活杂记簿

Vol.01 狩猎起源

对于现在的游戏玩家们来说，《怪物猎人》已经是个非常熟悉的名字了。这个出现在游戏史上仅仅三年半的年轻系列凭借独特的游戏形式获得了很多玩家的喜爱。为此，我们开设了这个专区，希望能和广大猎人们共同享受美妙的狩猎生活。

《怪物猎[illegible]个以“狩猎”为主题的动作游戏系列。玩家在游戏中扮演“猎人”，接受讨伐、捕获、运搬及采集等各种委托，操作多彩的武器与巨型猎物对峙，并完成狩猎任务。不过，完成任务并不是这个游戏系列的最终目的。玩家狩猎成功时，可以从猎物身上剥取素材，还可以从任务委托人手中获得报酬。利用金钱及素材，玩家可以通过生产及改造等形式不断强化自己的武器防具，提升作战能力。同时，这款作品非常重视动作性，每种武器的操作感觉都很特殊，想面对实力强大的“猎物”，需要不断熟悉与适应。因此，玩家可以在游戏过程中切实感受到自身的“成长”，这是本系列最大的魅力所在。

在口头传播中逐渐成名的无印时代

《怪物猎人（MONSTER HUNTER，简称MH）》系列的首部作品发售于2004年3月11日，机种是PS2。CAPCOM公司开发的这款游戏带有浓厚的“实验”色彩，业界各方在发售前也没有对这款游戏寄予什么特别的关注。可是在之后一段时间中，本作独特的游戏内容开始在玩家间成为话题，人气随着口头传播而不断提高。CAPCOM完全没有预料到本作会产生如此强烈的市场反响，由于事前准备不足，运营方被迫数次升级服务器，以应付服务器超负荷的状况。从这以后，CAPCOM看到了《怪物猎人》中蕴含的商业能量，决定了将这部作品系列化的方向。日本玩家将这款初代作品称作“无印”，也就是“没有接尾词和副标题”的意思。无印版《怪物猎人》单机模式的舞台是边境村庄柯柯特（ココット），联机模式的舞台是大型市街米纳加尔迪（ミナガルデ）。从初代开始，开发方就已经为玩家们准备了森丘和沙漠等各具特色的狩猎舞台。初代时，玩家可以使用的武器只有片手剑、大剑、长枪、锤、轻弩和重弩6种，由于缺乏经验，武器间的强弱调整很不均衡。本作的技能系统也不完善，大多数技能都要凑齐同系列的整套防具才能发动。

关于初代《怪物猎人》，开发组成员曾经披露过一个有趣的花絮。在本作发售之前播出的电视广告结尾画面中，一位猎人使用手摇式烤肉架在篝火上烤肉，画外播出一句台词：“烤得香气四溢，火候恰到好处。”结果，不少玩家跑到游戏店里购买这款游戏时对店员说的都是“请给我那款在广告里烤肉的游戏”。



↑将左手拇指移到方向键上是最基本的调节方法。不过，也有玩家喜欢用左手食指或右手协助进行视点调节。



↑当猎人接近版边时，视点会变得非常差。如果被逼至版边，应当先调节视点把握位置，然后再采取行动。



↑承受重击而陷于濒死时不必慌张，只要在起身前看准对手的下一步行动并躲避，一般都能安全过关。

猎人生活杂记（一） 狩猎中的视点调节

很多老猎人们回忆起初玩《怪物猎人》的时候，都认为“调视角”是操作上的第一道难关。在《怪物猎人》系列中，玩家面对的是体形超出猎人数倍，并具有凶暴攻击性的大型猎物，不根据猎物的行动做出准确对策，想在战斗中取胜是不可能的。因此，随时把握对手状况是狩猎时的重中之重。在本系列中，猎人的移动靠左摇杆（PS2版）或模拟摇杆（PSP版）完成，方向键的作用就是视点调节。左摇杆和方向键一般都是用左手拇指来控制的，因此初玩者在高速战斗中经常有“左手忙不过来”的情况发生。如何灵巧地调节视点，确实是每个新猎人应当掌握的第一课。

由于系统的关系，《怪物猎人》的战斗中会出现各种各样的硬直时间，例如发动攻击时、使用道具时、紧急回避时等等，这些硬直时间就是用来让玩家进行视点调节的。老猎人们在采取每一个动作时都会下意识地调一下视点，以保证随时都有最良好的视野。在高速战斗中想做到这一点，除了对游戏系统的熟悉外，还需要保持镇定的心态。一些新猎人在承受强力攻击而陷于濒死时常常顾不上换视点，起身后直线向着区域外逃走，结果被随后而来的追击所击倒。老猎人们遇到这种情况时，基本都会在受创硬直中调节视角盯住对手，起身后先设法走到有利的位置，闪过对手下一次攻击，制造出比较充裕的缓冲时间，然后再选择回复或者撤离。从某种意义上说，这个“无论何时都不应背对对手”的要领也确实体现了一种普遍的武学智慧。

Check! MHP2装备图鉴

勇刃改（ブレイズブレイド改）

攻击力	特殊效果	锋利度槽	会心率	镶嵌孔
768	防+2		0%	———

●推荐生产方法：

ブレイズブレイド改（素材：ハードチケット×1、ドラグライト矿石×1，总费用：4250z）



本栏目将选择在国内人气最高的《怪物猎人POR－TABLE2（简称MHP2）》中的一些武器防具进行简单介绍。很多玩家初玩MHP2时都曾使用过勇刃改（ブレイズブレイド改）这把大剑。它的性能在序盘时很可靠，而且生产简单，素材都是矿石类，不需要完成特别的讨伐任务，在村长级任务中就可以轻松集齐。特别是进行了存档继承后，利用继承道具“ハードチケット”可以更快地完成制造。对于喜欢先打完村长任务再进集会所的玩家来说，这是一把很优秀的过渡武器。另外，这把大剑的后续改造路线也很丰富，获得上位素材后，可以进化成“クロームデスレイザー”“ガオレンズホオビー”等强力武器。

horror stories / petrified darkness chaos

恐怖奇谭

"夜深人静，恐惧感与你同在。"——接下来我们将进入灵异世界。

VOL.01

CHECK

远有《弟切草》、《恐怖惊魂夜》，近有SEGA要在PS3上推出的《忌火起草》，文字恐怖AVG游戏如阴魂不散。在黑夜中有时会发生你难以相信的事，我们的恐怖奇谭主要就是收录游戏相关的灵异事件，不要有别人，独自一人在寂静中静心聆听你的心跳声吧。

看来游戏编辑也难逃怨灵缠身的恶运，编辑部也不是一个安全的所在啊，加夜班这种恐怖的事情做我们这行的可没少干，说不准哪天就真遇上了。有些人是天生不怕鬼之类的，因为他们不相信有这种东西存在，我就是这样一种人，所以啊我巴不得给我这样一次机会。

《顺序》游戏杂志编辑

那是在制作一本音乐游戏杂志时发生的事。

那天距离月末的校稿日很近了，我独自留在公司加班。

一直都伏在写字台前，我感觉腰有点累，便站起身伸了个懒腰，顺便看了一下表，发现已经过了2点了。当我坐下准备再次开始工作时，离我最近的办公桌上的电话突然响了，我急忙跑过去按下外线键拿起听筒，信号却突然断了。

"如果有要紧的事一定会再打来的。"我一边想着一边又回到自己的桌子前。当我准备再次写稿件时，电话又响了。

这次从远处数第二个桌子上的电话，也就是刚才那个办公桌旁边的桌子。我再次快步跑过去，按下外线键拿起听筒，信号却再一次断了，听筒里只有"嘟、嘟"的忙音。

先是最远的，然后其次，难道……

果然，我正想着，第三个桌子上的电话也响了。

"到底是谁！"我有些恼火也有些害怕，电话依旧是忙音。

这时我才发现，按照刚才的顺序，接下来就该是我的电话了，"一定是先回去的同事搞的恶作剧！"这次我事先拿起听筒，手指放在外线键上。果然，没多久我的电话就响了，我按下外线键，有些恼火地喊道：

"到底是谁！开这种无聊的玩笑！"

我对着话筒怒吼道。但是这次听筒里没有传来忙音，取而代之的，是无尽的寂静……

到底是怎么回事我到现在也不清楚，但是那种恐怖的感觉我至今也忘不了。

《枯木》撰稿人

这是我之前在一家游戏杂志社遇到的事情。

上大学时我很喜欢游戏，正巧那家有名的游戏杂志社（现在已经停刊）正在招人，我当然没有放过这千载难逢的机会。但是从面试的时候我就感觉到有些不对劲，有一个"东西"让我觉得很"奇怪"。

那是放置在来客用的大厅里的植木。明明是迎接客人的场所，那棵植木却已经枯萎了。

这件事我也没有太放在心上，过了几天我就正式上班了。

过了几个月，我和一位前辈A先生负责一个专题的企划。那天，A先生带着整理好的素材去会见对方的客户，但是，那天A先生一直都没有回到公司，我们向客户询问，客户说在商谈的时候，A先生好像突然想起了什么事，径直地离开了，他们也不知道A先生到底去哪了。

那天晚上我加班到深夜，觉得有些累便溜溜达达地走到了来客大厅打算活动活动。没想到，我看到了A先生！

他的样子很奇怪，手中拿着一堆废纸站在那棵枯木前自言自语。他发觉到我之后，用空洞地眼神看着我，嘴里念念有词：进去了，进去了……。眼前的景象让我惊呆了，眼睁睁地看着A先生离开了公司。

第二天早上，A先生来到了公司，但还是一直站在那棵枯木前面不肯离去，如果谁想把他拉走的话他就胡乱地大叫。

由于A先生是一位老员工，而且很有能力，所以公司没有解雇他而是和他的家人商量把A先生送进了医院。

那之后我在那家杂志社工作了3年，一直都没有再见过A先生了。

A先生住院之后有一件事引起了我的注意。那是在A先生住院2个月左右，有一天那棵枯木突然开满了花，枝条等位置依旧是枯萎的，但是那上满却开满了花……

《女人》游戏杂志编辑

上下班途中的十字路口。

公司附近的人行横道边，总是有一个年轻的女性……

编辑这个工作很容易导致生活不规律，但是我总是尽量不让自己这样。

一天早上，我在车站遇到了同事，一边聊天一边向公司走去。来到人行道时，我又看到了那个每天都在同一位置站着的女性。

于是我看着那个女人对同事说：

"她总是在这个时间出现在那，看来生活很有规律啊。"

"谁？"

"那个女人。"

"女人？那里只有男人啊！"

又没看见，已经有好几个同事都说没看到什么女人，这使我注意起那个女人来，这之前我从来都没好好看过她。

但是，我后悔了，我不应该盯着她看——我看到了她身后的景象，透过她的身体……

《馒头》美编

进入游戏界之前，我通过熟人介绍进入一家游戏杂志社工作。

那家杂志社位于一栋写字楼的2层，从窗户向外看可以看到不远处一家寺院中的墓地。

有一天社长突然把我叫到办公室，由于我是新人，还以为有什么注意事项要告诉我，但是社长却有些神秘地对我说：

"咱们公司的阳台上偶尔会出现馒头或酒哦。"

什么？社长的话我一时没有明白是怎么回事。突然出现馒头？我想不会有谁无聊到特意来到我们公司，在阳台上放几个馒头或酒什么的。也许是乌鸦吃剩了弄到这里来的吧。无论是怎么回事，社长的话越想越觉得怪异。

过了几个月之后，突然有一天社长说：

"'那个东西'，回到那个寺院里了。"

东西？我正疑惑着，顺着社长手指的方向一看，在阳台上有两个馒头，整齐地摆放着，上面没有被乌鸦啄咬过的痕迹，就像是供品一样摆放着……

我一想象馒头被放置在这里的过程，就觉得不寒而栗……

《ITOI君的经历之一》前マルPCengine主编

那时我们杂志社有一个员工叫ITOI，听说他属于灵感体质，经常会遇到灵异事件。

一天晚上我们正在加班，ITOI君突然大叫一声，所有人都吓了一跳，好多人都不满地说："怎么了？！""叫什么啊！"

"刚、刚才窗外有一个穿白衣服的女人……"ITOI君面色铁青，颤抖着嘴唇说道，看他的表情不像是在开玩笑。但是公司在4层，窗外怎么可能有人呢。

这时ITOI君挽起自己的袖子，我们看到他的手腕上有三道红线，就像被沾满血的手抓过一样。

"是血！"ITOI君说道。

"会不会是他自己弄上去的。"有人小声嘟囔道。但是我们仔细地看过之后发现确实是干了的血迹，而且ITOI君的手腕也没有受伤。

"刚才我突然发觉有什么东西在触碰我的手腕，我猛地一回头发现窗外有一个穿白衣服的女人正盯着我。然后我就发现了手腕上的血迹。"

后来我从大厦的管理员那里听说了这栋大楼之前曾发生过灵异事件。现在我们已经离开了那里，不知道还有没幽灵出现。

《ITOI君的经历之二》前マルPCengine主编

这是发生在ITOI君所居住的员工宿舍里的事件。

ITOI君经常说在宿舍中会看到锦鲤在空中游动，或许这座宿舍中有什么与锦鲤有关的东西，但是其他人谁也不信。不过由于我亲眼看到了之前"血手腕"的事件，所以对这件事有些上心，打算在会见社长时顺便问问，因为这座宿舍是由社长自己的房子改建的，我想社长或许知道点什么。

当我问讯社长之后，吓了一跳。以前社长住在这里时曾经饲养过数条锦鲤，而且有一天所有的锦鲤都死了，原因不明……

ITOI君当然不可能知道有关锦鲤的事，看来他真的是灵异体质……



龙哥热线

发现日本拉面完全没有楼下肉末酱面好吃的龙哥

GBC《口袋妖怪·水晶》中的阿鲁夫遗迹的拼图如何拼？要是给图片就更好了。行货版的《口袋妖怪·钻石/珍珠》还有指望吗？

（黑龙江萝北 张凤斌）

4个遗迹中的拼图拼法分别如下：化石盔、菊石兽、凤王、化石翼龙。至于《口袋妖怪·钻石/珍珠》从来就没有过要出行货版的说法啊？这种游戏出行货版的机会基本等于零，或许等民间自制的汉化版可能性还要更大一些。









龙哥：1、机战系列都在PS2上出过哪几款？2、还有您说的DMC3的秘技，我在DMC3特别版中不起作用？为什么？3、PS2上出过关于《口袋妖怪》的游戏吗？4、DMC3中的皇家护卫是怎么一个东西，是只有防御这么简单吗？

（天津 陶旭）

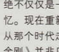


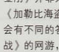
1、《超级机器人大战IMPACT》、《超级机器人大战MX》、《超级机器人大战2α》、《超级机器人大战3α》和《超级机器人大战OGS》。2、特别版和DMC3的那条秘技自然有所不同，区别在于，在DMC3特别版中，需要先按住L1、L2、R1、R2四个键，再将左摇杆向上或向左推，并同时按住方向键的向下或向右键，听到“devil may cry”的声音后即可。3、《口袋妖怪》，是任天堂的看家作品，你说PS2上会有吗？4、“皇家护卫”（Royalguard）最大的特点就是它的“防御”能力，不过这个风格当然并不只是防御这么简单，这种风格的主要用法在于利用防御抵挡住敌人的攻击之后，会将敌人的攻击力蓄积在体内，之后再瞬间释放出来杀伤对手，我们不妨将它理解成太极拳、乾坤大挪移之类的武功。这个风格用好了杀伤力还是很强的，不过因为它的攻击手段都是化被动为主动，所以尽管技巧性更强，但对DMC这种更追求进攻、花哨与华丽的动作游戏来讲，会比较容易受到“冷遇”。

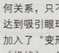
龙哥呀！我前两天也看了《变形金刚》，是半价票，只要30元，不过10：00开演。我还看了《加勒比海盗3》，感觉比《变形金刚》要好，《变形金刚》最近出了一款网游，很巧叫《机战》。不知在各大主机上，会不会出现《加勒比海盗》的游戏呢？

（天津南开 彭壮壮）





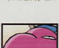




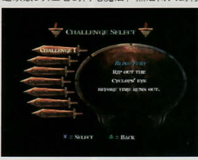
《变形金刚》这部片子，对于那些小时候是看着它长大的人而言，有着特别的意义，对于这批人来说，《变形金刚》绝不仅仅是一部动画片，而是一段宝贵的回忆。现在重新翻拍这么经典的动画，对很多从那个时代走过来的人来说，这次的《变形金刚》并非只是一部普通的电影。至于它和《加勒比海盗3》哪个更好看，不同的人自然会有不同的答案，呵呵。至于那个叫做《机战》的网游，与《变形金刚》根本扯不上任何关系，只不过因为变形金刚的火爆，为了达到吸引眼球的效果，所以才在宣传词里才加入了“变形金刚”这个词儿；另外，这个《机战》，与BANPRESTO的机战系列也完全没有任何关系。至于《加勒比海盗》的游戏，有不少啊，而且由于是欧美厂商制作的，所以大部分平台上都有，比如前阵子与电影同时推出的游戏版《加勒比海盗3》。

龙哥好，请问《战神2》中泰坦挑战第2关有什么诀窍吗？还有，我从网上下的GBA ROM都无法存档，请问这是为什么？

（北京 李天炜）



泰坦挑战模式第2关的打法：最开始的敌人用大剑打7下左右，然后用L1+X浮空技，根据空中离敌人距离用L1+○或者是L1+□就能搞定。对付大个的敌人因为无法将其浮空，建议用石化魔法按△键单独石化后再击碎，美杜莎出来后可以连续放3次左右的闪电魔法，然后用大剑将其优先解决掉。中后期的小杂兵应该优先干掉，按照这个套路并不困难。如果是都无法存档的话，那么肯定是你的操作或是设置有问题了，需要问一下，你是用模拟器玩的还是烧到烧录卡后再玩的？如果是用模拟器（例如VB）的话一般是不会出现无法存档的问题的，如果是用的烧录卡，请先仔细阅读说明书，按照上面的介绍进行操作，要还是不行的话请把你使用的烧录卡牌子告诉龙哥，最好再详细说明一下情况，我会尽量帮你解决的。







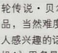


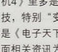
↑要想通过挑战模式，动手动脑都是需要的。

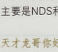
拜托龙哥推荐一下，PS2后期的动作或战略游戏，PS2版《生化4》有什么变态的秘技吗？《电子天下》是以什么机种为主的书刊？

（新疆昌吉 邢新）









PS2后期的动作游戏，《战神》1、2，《恶魔猎人3》，《旺达与巨像》都是很不错的游戏；战略游戏方面，《泪指轮传说·贝尔威克物语》是非常不错的作品，当然难度也比较高，另外如果你对机器人感兴趣的话，机战系列也不错。《生化危机4》里多是些各种各样的隐藏要素和小秘技，特别“变态”那种，好像没有。你问的是《电子天下·掌机迷》吗？这是以掌机方面相关资讯为主的游戏杂志，涉及到的机种主要是NDS和PSP。

天才龙哥你好！最近遇到了一些问题，希望你能解答一下：1、我在玩《赛尔达传说·幻影沙漏》汉化版时，为了得到剑士卷物，拿到栗子后触发剧情，在东南海域的旅人船上与老人对话，与老人进行第二回合的对话时，就会死机，每次都是这样，关了软复位功能也不行，这是怎么回事？我用的是R4+1G金士顿TF卡。2、NDS游戏《火影忍者忍列传》里的隐藏角色都怎么调出来呀？3、用EZ 3in 1无线上网都要做哪些准备啊，请详细说明一下，谢谢了！

（辽宁盘锦 管晓斌）



1、你说的问题就是那个汉化版本身的BUG，解决办法是再去下一个专门的修正补丁，这样就能解决掉在那里死机的问题。不过由于该汉化版制作时间过于匆忙，本身存在有较多的BUG，即使打上修正补丁，也还是有不少BUG没能解决，所以请有一定的心理准备。2、《火影忍者忍列传》中所有隐藏角色的出现方法如下：凯，故事模式中将凯击败后获得；手鞠，在普通难度下将故事模式打穿一遍后获得；我爱罗，在困难难度下将故事模式打穿一遍后获得；宇

智波鼬，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式（ひとりで游ぶ）中依次将旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、旗木卡卡西、李洛克、奈良鹿丸、日向宁次各通关一次，胜利回合数达66局以上后出现；九尾鸣人，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式中选择用宇智波鼬通关一遍后获得；咒印佐助，在普通或困难难度下，在随机电脑对战模式中将旋涡鸣人、宇智波佐助、春野樱、旗木卡卡西、李洛克、奈良鹿丸、日向宁次、我爱罗、凯、手鞠九尾鸣人、宇智波鼬这些角色各通关一次之后再用佐助通关一次后就能获得。3、“EZ 3in 1”的特色在于其可以支持无线浏览器WIFI上网、支持震动功能以及支持NDS游戏与GBA游戏联动。需要提醒的是，它那个只不过是给你提供了在NDS上无线上网时的浏览器而已，并不是说有了这玩意儿你就可以无线上网了，该买的东西照样得买（例如无线网卡什么的）。事实上，个人认为用NDS联网对战就够了，别真拿它当小笔记本浏览网页，网速、便捷性上差太多了。

龙哥，您好，我最近正在玩《生化危机·爆发》可是玩到最后一章“决意”的时候不知道怎么玩了，在拿宝石的大钟前，我怎么转动时钟大钟都不报时，是怎么才可以让它响、拿到宝石呢？最后，还有一个小问题，拿PS2玩PS的游戏怎么才可以记录啊？

（广西宾阳 张明杰）

要拿到钟里面的宝石，就需要根据之前得到的文件来调整它的时间。在到达时钟之前的搜索过程中你应该已经获得了一个写着3位数的文件。在有时钟的这个房间入口处墙上有一个机关，调查后打开机关，得到房中的文件，将相同的数字连起来就是答案，最后再根据这个答案调整钟的时间即可入手宝石。在PS2上玩PS游戏需要用PS的专用记忆卡才行。

有2个小问题请教龙哥：1、我的PSP自己刷到了3.51 M33-7系统，不过在XMB下选游戏明显感到拖慢，已格过Flash1请问如何解决？2、PSP版的《海豹突击队2》如何能获得全部CG动画？我已经爆机了，还没出全。

（辽宁阜新 李典）

1、刷新版本试试，如果还是那样的话，再刷回原来的系统好了。这个是固件固有的问题，没法解决，除非你升级到一级的固件或是降为低几个版本的固件。2、要想开启所有CG动画，除了要在剧情模式下通关之外，还有“Fallen Hawk”、“Stormsurge”和“Envoy”三段场景都需要你用PSP进行联机对战后才能出来，其中“Fallen Hawk”只需联机即可，“Stormsurge”需要联机完成任务“Highwire”，“Envoy”需要联机完成任务“Kingfisher”。

您好，龙哥，有几个问题想请教一下：1、360的三红灯问题何时能解决？2、《恶魔城·月下夜想曲》中变身成蝙蝠的能力在哪里获得？3、龙哥认为《生化5》的画面真的像E3展上的那么优秀吗？PS3和360版本会有哪些不同？

（上海 于雷）

1、360的三红问题还没有完全解决的办法，而且不单单只有中国玩家三红，外国玩家照样三红，只不过中国玩家由于大部分是玩的D版，三红的发生的可能性更大而已。曾经有人将解决三红的办法寄



↑「月下夜想曲」是公认的系列最高作。

希望于即将发售的新版360，不过遗憾的是在测试中新版机器照样三红，毕竟其产生原因主要还是360的硬件架构，单单靠更换一个芯片还是不行的。2、变身蝙蝠的能力是在图书室二段跳后的Save Point再入，用雾化进入后获得，蝙蝠变身是非常重要的一个能力，许多魔导器的获得都要用到它。3、这个，《生化危机5》的展示影像确实不错，不过个人认为还不至于优秀到让人无法相信那么夸张的地步。两个版本的区别目前还不清楚。

龙哥：想问您几个关于FF12的问题：1、那个バルハイム地下道进不去呀（我已经得钥匙了），貌似只能从东沙漠进去，但那个门已经被毁了，没有可调查的地方。2、在东沙漠集落的“渡河问题”如何触发呀？（治病救人的任务已完成）3、古代都市的隐藏迷宫是不是从第九个传送装置开始的？那里进不去，怎么解呢？4、您说的“紧急讨伐任务”都怎么触发呢？最后问一个史上最弱的问题：NDS的《美妙世界》怎么SAVE呀？

（北京 董忆梅）

1、没错，就是要从东**ダルマスカ**沙漠的“砂风止**む**地”的入口进入，不过这里的古**ぼけた**扉却是关着的，需要**バルハイムのカギ**才可以进入。你先确认一下得到的是不是这把钥匙，如果没错的话直接去古**ぼけた**扉就能进去。2、这个任务的触发与剧情进展情况有关，如果早期来到这里就无法触发仙人掌的剧情：在东沙漠集落发现大家都在河边聚集着，与船夫的儿子对话到达北岸；剧情后继续和**ダントロの**妻对话，会得知她把用完的花扔在房子后面，去她家房子后面发现再生的仙人掌，然后渡船去北岸，得到一次奖励品，离开集落一次就能返回南岸了。再和**ダントロ**的妻子对话，得知需要去找贝壳，在河边拿到贝壳后交给她，得知又需要**ネブラリン**，而这个东西被**ダントロ**带走了……这些任务全部完成需要至少入手第一只召唤兽后才行，建议你先推进剧情。3、第九个传送装置需要得到契约之剑后才能开启。4、紧急讨伐任务是指王都**ラバナスタ**北部左侧一间显示「????」的工会总部门前，与门前的Bangga族对话后即可加入工会，有大量的高级任务需要在这里接，这类任务就叫做“紧急讨伐”，这些讨伐的敌人都很强，最强隐藏BOSS之类的也都在紧急讨伐或者关联事件之中。《美妙世界》存档的问题，系统菜单里就有一项是“**セ-ブ**”，选择这个就可以随时存了啊。

请龙哥告知《鬼武者3》中阿儿的最后一套衣服在哪里拿？另外还有《幽游白书·暗黑武道会》角色的必杀技出招。（云南昆明 黄逐）

你说的是她的那件黑羽衣吧？这个的入手条件是完成修炼里面的一闪模式才行，只要让她穿上黑羽衣，你所有的攻击全都是一闪，绝对是极为强悍的道具！不过要完成一闪模式的修炼也是比较有难度的，需要花上相当的精力才行。《幽游白书·暗黑武道会》各角色的出招表，应该是在游戏的时候按START键就能看到，这款游戏里面的必杀技出法都比较简单，无外乎半圈、一圈+G、P、K之类的，而且分为普通必杀技和超级必杀技（超）两种，普通必杀技出法更简单，至于全角色必杀技出招表，请恕龙哥无法在热线这样的栏目中刊登。

龙哥，你快伤透了哥们的心了，我问的问题你至今未答。看在多年哥们份上，再问一次，这次可要回答了：在《黄金太阳失落时代》中，有个继承黄金太阳数据，其中有一个密码传送。进入后分为金、银、青铜三个级别，请问有6页之多的“金”级别的密码是？

（Uhncn）

抱歉，之前并没有看到过你的问题，这是第一次看到。三个级别密码的区别在于等级越高的密码附带的消息也就越高，金级别的密码可以继承等级、道具、装备、精灵和金钱；银级别的密码可以继承等级和精灵；铜级别的密码只能继承等级。实际上密码并不是固定的，实际上都是有很多个的，这里给出一个金级别的密码表吧：

ゆはそせざ	ほびなわけ	だほぐつそ	やだはざむ
むぎみはり	あだりびま	すやどにお	ぎりしぜま
べねくのつ	もじあまべ	げねどあじ	ひぼほぐつ
はろぞげせ	けとつなを	びけわにあ	すぎのへの
べりのをめ	りぜやこで	つべますで	けもせはね
ぐぜざびぶ	じろぬりう	ぶりてまい	わぬずぎぼ
ひみばじち	たほばんち	ぐふりさじ	ぼわそだに
せはうおら	のなてげぜ	ゆぐとぶる	じねあびだ
すのげきす	がんくせど	すききるせ	むさずいう
いどさもひ	むざるよぜ	よたどきれ	にざさをめ
ずにこひつ	なぜううつ	ふざたぜへ	くとぜむな
きけつむよ	をずからら	すのばよと	けぞおなと
うるざぼひ	なさくかか	めおがはよ	さきほもず

THE COMMON SOFTWARE OF NDS

科普园地

小小软件撑起一片天空 常用NDS软件拾贝

如今越来越多的自制软件爱好者为NDS这款拥有独特机能的神奇主机带来了很多实用的软件，极大地扩展了NDS的功能，这些小小的软件撑起了NDS的一片天空。

学习生活的好帮手 NDS 随手写软件

"DSNotes NDS随手写"是一款充分利用NDS机能的软件，在日常生活中我们经常会遇到需要快速记录信息的情况，这时如果你的NDS上装有这款软件的话，就可以方便快捷地记录下所需要的信息，相信DSNotes NDS随手写会成为你工作学习中的好帮手。

使用方法：根据烧录卡不同种类，对软件主程序打好DLDI补丁，这样才能使软件正常的存取文档。有玩家要问了DLDI是什么呢？DLDI全称是"Dynamically Linked Device Interface"（动态链接设备接口），它的出现解决了各家烧录卡之间由于读写方式不同而造成互不兼容的问题。给自制软件打DLDI补丁这里推荐使用DLDIrc v0.91补丁工具，这个软件的主要作用就是把为鼠标右键的快捷菜单添加打DLDI补丁的功能。

首先安装程序DLDIrc v0.91补丁工具，双击安装程序，开始安装首先要选择语言，有英语和法语两种语言，因为没有中文所以选英语后继续安装吧，之后是选择需要添加的DLDI补丁，这里我们添加自己所使用的烧录卡的DLDI补丁，可以安装多个烧录卡的DLDI补丁，这样就完成了DLDI补丁工具的安装。下面就要对DSNotes的主程序DSNotes.nds打补丁了。单击鼠标右键出现菜单，选择所使用的烧录卡的DLDI补丁点击PATCH执行打DLDI补丁的命令，此时会弹出DOS命令窗口，按任意键开始打DLDI 补丁之后DOS命令窗口显示，直到出现Patch succeedfull这样说明打DLDI补丁成功把打好DLDI补丁的主程序放到卡里，这样就完成了安装。

进入程序，上屏显示的是文件的保存信息，下屏的工作区主要用来记录信息，也就是我们进行操作的部分，下屏分为两部分，最左面的是工具栏，剩下的空白区域，我们可以直接用来书写的，工具栏的排列依次为画笔、橡皮、撤消、还原、完全清除。

画笔：用于书写，点击画笔两秒出现画笔的选择，可以根据自己的需要来选择画笔的粗细，有5种粗细可以选择。画笔图标上的小数字代表你所选的粗细。

橡皮：用于修改、擦除输入错误的部分，点击橡皮两秒出现橡皮的选择可以选择橡皮的粗细，粗细的不同代表了可以擦除范围的大小，橡皮图标上的小数字代表你所选橡皮的粗细。

撤消：取消上一步的操作，你对书写不满意的时候，没有必要完全清除后再书写，使用撤消就可以取消上一步的操作，进行修改。

还原：还原撤消的部分，用于操作失误，还原取消的操作。

清除所有：把书写区域的内容全部清除，值得一提的是DSNotes的很多操作时的音效都和NDS内置的软件Pictochat一样。

工具栏之外的部分就是书写区了，大家可以直接用触摸笔快速记录下平时遇到的重要信息。当我们记录下需要的东西后，下一部就是保存了，按START键来保存文件，保存文件后在上屏会清楚地记录下保存文件的日期，最多可以保存10个文件，按SELECT键读取文件。可以按方向键浏览，切换文件，选择所要读取的文件，按住R键对文件进行预览，预览的时候可以对文件进行删除、修改等操作。按住R键预览的时候再按住Y键删除文件，此时上屏出现红色的Delete File的字样，然后文件被删除，按住R键再按SELECT把文件重新复制到下屏的操作区进行修改。

注意：文件会以.BMP文件的形式保存到卡的DSNOTES文件夹中。

NDS购机必备 功能强大的检测软件DiagnoSe

一些新手往往会在购入主机的时候发愁：万一买到有问题的主机怎么办啊？要是有方法能够简单地测试主机的功能就好了，今天给大家介绍的这个软件"DiagnoSe"就可以让你安心购机轻松地远离坏机。DiagnoSe是一款全面检测NDS/NDSL的软件，它的适用范围很广，适用于各种版本的NDS以及NDSL。只要您有烧录卡，就可以在购机时方便地检测NDS的功能。



使用说明：

1、安装：下载DiagnoSe软件，根据烧录卡的不同种类选择合适的文件，例如DiagnoSe.sc.nds为SC专用的主程序，DiagnoSe.nds为烧卡通用的主程序，把主程序复制到卡上就完成了安装。

2、操作：启动程序进入软件，上屏显示的是软件的LOGO，下屏是功能分区，左上角的数字为温度，显示当前的室内温度，右上角的图标是电池电量，可以显示当前的电量，如果电池电量低的话，会显示为红色，充足为绿色。下面的就是功能分区了，分别对应不同的测试项目。最下面的一排按键是软件的主要功能按键。

功能详解：

按键测试：点击触摸屏进入按键测试功能，此时只要按相应按键屏幕响应的按键下屏的图标就会亮起，不亮的话说明按键有问题，由此可以判断出按键是否正常。



触摸屏测试：直接用触摸笔在触摸屏操作，可以检测触摸是否正常。

WIFI无线连接测试：进入此界面可以测试WIFI线连接测试功能是否正常。

SLOT2 GBA卡带测试：进入此界面引导进入GBA模式，可以检测SLOT2的GBA卡带是否正常。

MIC测试：进入此界面可以测试MIC是否正常，绿色的指示槽可以反映声音的强弱，由此来测试MIC是否正常。

NDS音箱测试：进入此界面可以测试NDS的音箱是否正常，按方向键左键测试左面的音箱，按方向键右键测试右面的音箱。

屏幕坏点亮点测试：不少购机的用户会遇到屏幕有坏点的机器。而这些坏点和亮点不容易发现，因此带来了不必要的损失。亮点是指在黑屏的情况下呈现出红、绿、蓝三种颜色的点。坏点是指在白屏情况下为纯黑色的点或者在黑屏下为纯白色的点，在切换至红、绿、蓝三色显示模式下，此点始终在同一位置上并且始终为纯黑色或纯白色的点。这种情况说明该像素的R、G、B三个子像素点均已损坏，此类点称为坏点。用DiagnoSe的屏幕坏点亮点测试功能能帮你检测出坏点亮点，方法是进入屏幕坏点亮点测试界面，会出现闪烁的小方块，用触摸笔控制方块移动即可检测出坏点和亮点。

背光灯测试：进入此界面可以测试背光灯是否正常，此时背光灯会有规律地开关，按SELECT切换测试上下屏。

震动卡测试：对于有震动卡的朋友，进入此界面可以测试震动卡是否正常，首先要在SLOT2插入震动卡，按A键就可以使震动卡震动，由此判断震动卡是否正常。

相信看了上面我的介绍大家对这款软件的使用有了一定的了解，DiagnoSe凭借其简易的操作，功能的全面，已经成为购买主机、检测主机时的必备软件，笔者希望各位准备购机的朋友都能买到心仪的主机。

国人的骄傲中英文记事本 Reno memo v2.21

一直以来NDS上自制软件的开发中心都在国外，形形色色功能各异的软件都出自外国人之手，那么我们国内的软件开发又是怎样的情景呢？其实国内也有不少软件爱好者，他们用热情创造属于自己的梦想，这次介绍



的Reno memo v2.21 就是出自NDSBBS开发组的willreno 之手。也正是有了他们才实现了在NDS上输入中文这以梦想。

使用方法：

文件的名称采用全英文8.3的格式（比如renomemo.txt）。

1、首先把reno_memo（包含sys、record这两个文件夹和save.rms文件）和reno memo.nds打DLDI然后把它们都放在根目录下。如果要看小说的用户把你的小说放在\reno_memo\record

\下，注意一定要保证文本的大小小于或等于1MB。

2、第一次打开本软件或者\reno_memo\不存在save.rms,则首先要求用户输入新建立的文件名字，如果不进行输入，则使用默认的名字。非上述情况则直接显示最后一次保存的文档。

3、此时就可以进行文本输入了，直接用软键盘输入就好了。按A进行中文和英文输入法的切换。按上插入时间，按下插入日期。在英文输入法下按L/R插入{，}。在中文输入法下，用键盘输入v就可以出现中文标点符号。在两个输入法下都可以直接点软键盘的回车进行换行。输入小提示：可以直接输入词组：bengbu，就会出来“蚌埠”。

4、写着写着想在中间插入文字或者删除中间某段文字怎么办？这个时候按X就会进入“随意改”功能了。按键盘的backspace将光标移动你想插入的地方或者想删除中间那段话的最后（此时光标后面的字会消失，不用担心，已经保存到内存的一块区域去了，一会自动恢复的）。然后再按X，此时就可以继续输入你想插入的字或者继续把中间你不想要的那段给删除了。然后再按X完成“随意改了”，此时在第1步消失的字又回来了！

总的来说Reno memo v2.21是一款不错的软件，希望大家都能尝试下，也支持下国内地自制软件开发爱好者，正是有了他们才使我们使用到了这么优秀的软件。

方寸之间绘出五彩世界 Colors! v1.05

下面给大家推荐一款绘图软件Colors! 最新版本为v1.05。说到绘图软件，NDS独特的机能，触摸屏，显然发挥了重要的作用，利用NDS的独特机能，能够轻松地实现很多方便的功能，而绘图软件出现在NDS上也是最为理想的，依靠触摸屏可以实现手绘的功能，更贴近于现实生活中的绘画，让你不用纸和笔就能在这方寸之间绘出五彩世界，这次的绘图软件Colors! 就充分利用了这个NDS的触摸功能，带给你前所未有的体验。

使用方法，根据烧录卡不同种类，对软件主程序打好DLDI补丁，这样才能保证软件能够正常存取图片。DLDI补丁已经在前面介绍DSNotes时详细说明了，这里不再叙述。把打好DLDI补丁的主程序Colors.nds，colors_slot3.drw，colors_slot3.tmb都放到烧录卡里，这样就完成了安装。

启动软件后上屏出现作者制作的软件LOGO，下屏幕会有作者演示的一段动画，动画之后就可以自由地绘画了，按住L或R键会进入工具窗口。

工具窗口其实就相当于调色板左面的竖条，可以上下移动调节笔的粗细，中间是用来进行颜色调节的，外面的圆圈加上里面的三角来构成调色板，外面的圆圈用来选择主色，里面的三角可以选择分色，右边就是来调节笔的深浅和效果了。调好颜色和笔的粗细，就可以进行创作了，在创作过程中可以随时按住L或R键调出工具窗口，切换颜色。此外Colors最大的优点就是有压力感应可以感应出压力的大小。从而在绘画过程中现出层次感。

系统菜单功能介绍：

按START键可以进入系统菜单

Paint：进入绘图界面

Credits：Colors的相关信息

Flip X：画面左右翻转



Flip Y：画面上下翻转

Clear：清除图像

Load：读取已存图像

Save：保存图像

Playback：播放画图过程（注：必须是已存图像，按Load读取图像，再按Playback可播放画图过程也可以借助这个功能模仿别人的作品

Calibrate：触屏校准，能够使自己舒适方便准确地画图

Press hard here：将触笔用力点触灰色方块

Press lightly here：将触笔轻轻点触灰色方块

按键详解

十字键↑或X键：对图片进行放大

十字键↓或B键：对图片进行缩小

十字键←或A键：（图片放大时）按住会出现"手形光标"，可移动图片，对图片进行预览

十字键→或Y键：吸墨（撷取"光标位置"的颜色）

Colors画图软件最多可存储9张图像，如果你想用Colors来看其他图片的并进行进一步绘画，必须将图片转换成png格式，转换图片格式转换可以使用ACDSee，图片必须命名为colors_slot（1~9）1~9代表存放位置，这款软件具有优秀的设计而且容易上手，推荐喜欢绘图的玩家使用。

让阅读成为乐趣 Dolphin Reader

Dolphin Reader（以下简称DR）最主要最直观的特点，就是：纵向阅读！此外这款优秀的读书软件也是出自国内软件开发组NDSBBS开发组成员之手，作者是chris。作者由脑白金（Brain Age）游戏得到启发，做了这样一款阅读器。

先介绍slot2端烧录卡的DR 的使用



方法：首先下载最新版本的Dolphin Reader到你的PC上，解压缩，把你想要阅读的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)或包含.txt/htm/html文件的目录复制到Book目录下，按照下面的方式分烧录卡操作：

SC：双击运行make_sc_rom.cmd，将生成的Newdolphin_reader.nds复制到卡上。

M3：双击运行make_sc_rom.cmd，将生成的Newdolphin_reader.nds用PC端烧录软件"Write NDS"到卡上。

G6：双击运行make_sc_rom.cmd，将生成的Newdolphin_reader.nds用PC端烧录软件安全模式烧入。

EZ4：双击运行make_ez4_rom.cmd，将生成的Newdolphin_reader.gba使用EZ Client发送到卡上。

以上烧录卡都是经过内测能在slot 2端完美支持，包括存档。

然后，在NDSL上打开你所上传的Newdolphin_reader文件，（笔者喜欢把一本书或者一类书生产一个New Dr的文件，然后在进行上传的时候改Newdolphin_reade为书名，这样很直观，放在烧录卡上自建的Book文件夹里面，就像一个小小的书架。）然后，你就可以把你的NDSL转个方向竖着拿了。

在右边（NDSL的下屏）的文件列表里面，有你放在Book目录下的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)所转换出来的文件，目录结构跟你放置的一样。并且根目录下面会有一个使用说明的文档，里面详细介绍了DR的在阅读时的操作。



Dr支持16*16、14*14两种点阵的字体，在阅读界面后按"select"建切换；书本的默认格式是黑底白字，但是作者提供了更改颜色设置的功能给读者，在阅读界面按"Y"键进入界面"B"键退出（目录界面无效）；以上两种方式读者可以根据自己的喜好进行修改。

阅读时，用方向键或着用触摸笔翻页。作者为了一只手阅读的方便，把"L"键作为返回上级菜单的功能键，但是有人反馈说这个键很容易被误操作按到，于是作者提供了锁定"L"键的操作，在阅读界面按"A"键进入，"B"键退出。并且在这里提供了设置定时翻页的功能，读者可以设定书页在10s-100s之间的自动翻页。

还有，阅读界面按"start"键，可以进入"时间信息"界面，在这里，读者可以看到自己本次阅读的时间和累计阅读本书的时间，在这里面还有个小秘密，作者留了一个彩蛋等着你发现哟（提示：一次阅读超过一小时再进去看看吧）。

好，关于slot 2版的使用就介绍到这里，其它的大家在使用的过程中慢慢发掘吧。而现在的DR 0.2版本，相对0.15版，对文件系统做了非常大的改动，使书的内容作为一个单独的文件存在而不是存放在生成的New dolphin reader的ROM里面。

使用方法：

将位于rom目录下的Dolphin Reader的rom文件(.nds或.gba)按以下方法操作：

SLOT1端或SC系列的SLOT2烧录卡：请将rom文件直接复制到卡上；

M3/G6/EZ4系列的SLOT2烧录卡：请rom文件用PC端转换软件发送到卡上。

然后使用转换工具：

1、把要阅读的纯文本(.txt)文件或网页文件(.htm或.html)或包含.txt/htm/html文件的目录复制到Book目录下；

2、双击运行conv.cmd，会在DRBook目录下生成对应的目录和.dr文件；

3、把.dr文件或含有.dr文件的目录复制到卡上。

完成上面两步操作以后，就可以打开NDSL，运行Dolphin Reader的ROM，进入到你卡上的书集目录挑选书看了。DR 0.2对slot 1的卡有较好的支持，取消了1M文件大小的限制，解决了阅读存档的问题，而且相当于0.15版，它还有一个好处就是，当DR的ROM有更新的时候，你只需要更新你的烧录卡上的Dolphin Reader的ROM就可以了，不用生成新的book文件！

让我们期待这款Dolphin Reader有更好的表现吧，相信这个小小海豚一定不会让你失望的！

后记：由于篇幅的限制只能介绍一些比较常用的软件给大家，随着NDS开发环境的不断成熟，一定会有越来越多的软件出现在NDS这部神奇的主机上，同时我也相信国内的软件开发者也会越来越多，会出现越来越多的国人制作的作品。以上文章中介绍的软件均可以在NDSBBS下载到，对自制软件有爱的读者可以到NDSBBS的软件区看看相信会有不少收获的。

□文/NdsBBS.COM ffsky

任天堂三大游戏系列，马里奥、赛尔达和银河战士中的银河战士，搭乘Wii主机归来——



Wii	本刊译名：银河战士 PRIME3 腐蚀			
	任天堂	49.99美元	2007年8月27日	
FPS	DVD	美版	1人	512kb

CHECK!

实际上本作并不如表面看起来那么简单，里面还有很多内容没有发掘。

作为本月发售的知名游戏《银河战士3堕落》（美版），在作品发布之初就引发了系列忠实玩家的热情。现在，游戏也终于发售了，不少拥有任天堂Wii主机的玩家们也等不及，都已经入手该作了吧。本作在最大保证系列前两作的风格和系统外，操作方式也按照新平台的遥感做出了新的调整。在真正游戏中，相对使用普通游戏手柄进行射击的操作方式，玩家会感觉到第一人称射击游戏原来可以这么方便。另外，使用套索攻击敌人、剥掉敌人的护甲时，也有一种无法言传的痛快感觉。还有，也许是因为使用新的操作方式，本作的谜题解决和战斗相对前作难度有些下降。





←虽然这是萨姆斯首次在Wii上出击，但其实力可是依然不容小觑的。

→另外，本作的敌人也是一个比一个酷。

本作《银河战士3堕落》由美国团队Retro Studios制作，并由美国任天堂公司亲自发售。游戏已于8月27日首先发售了美版，价格为49.99美元。就在本作刚刚发售的时候，当天即空降至当日各平台主机软件销量排行榜第一名，根据消息目前已经销售40万本。就在您得到本条消息的时候，说不定已经突破了100万本。本作的前两作《精华》和《回声》都有不错的口碑，现在，携带新的体感操作模式驾临Wii的《堕落》，谁都会希望立刻带回家里畅游一番。

扫描系统是萨姆斯最强武器



扫描指的就是使用萨姆斯的扫描仪发现敌人的弱点、找到谜题的解决办法，然后顺便可以了解一下故事情节，最后还可以顺便完成100%的日志消息。对于想要了解游戏故事情节，并且还有考据癖的玩家，在扫描系统里可以得到彻底的痛快，因为本作中的文字量依然很多。当然，这都是英文，对于某些人，比如小生我来说就是一种折磨。在首领战时，敌人的每次变化也都需要重新扫描，以找到对方的弱点和可以攻击的部位。

升级射击装备开启更多的门

《银河战士》系列的传统之一，开门不需要钥匙，而是用相对的武器射击激活。每当玩家得到新的武器装备，就可以开启新的入口。而且，为了发扬《银河战士》的探索精神，玩家还需要回到曾经射击过的地方，开启那些之前无法激活的入口。这种方法除了可以找到继续游戏的物品，另外也可以实现完美通关。



非常方便好用的二段跳跃

二段跳从游戏刚刚开始就可以学会，这真是太方便了。在游戏战斗时，敌人的数量会越来越多，而且对方的射击速度也非常快。利用二段跳跃就可以轻松地躲避这些子弹攻击。另外，在首领战中，二段跳也使闪避必不可少的手段。特别是碰到喜欢使用冲击和光束扫描的首领，如果不使用二段跳跃根本无法躲避。场景的各种平台和地形也需要玩家熟悉使用二段跳跃，这一切都会很简单。





↑场景里面大量的平台和众多的谜题，都需要二段跳来解决。

←使用套索滑动时要注意前方障碍。

SYSTEM 不仅仅是这些，还有很多内容等待玩家探索。

POINT 1 翻滚可以让萨姆斯跳得更远

翻滚跳跃是萨姆斯在游戏进行到中期时，在特殊场景里可以获得的一种远距离跳跃技能，利用这种远距离跳跃萨姆斯将可以飞得更远。也许是游戏相对自由度较高，所以在得到这种技能后总会觉得什么地方都可以去。可是，真正需要这种技能的场景就是仅有的几个。

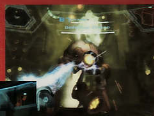

←使用翻滚可以跳到更高的地方。

CHECK!

萨姆斯在使用这种翻滚跳跃的技能时，按照游戏系统的默认设定，根据玩家连续按的时间频率不同，翻滚距离也会发生变化。另外，翻滚的连续按键次数也有一定的限制。此外，萨姆斯在连续翻滚时也有一个最高和最低的临界点，当高于最高临界点时会无法继续翻滚，而低于最低临界点则很有可能无法到达对面平台。另外还有需要玩家注意的就是，过于频繁地翻滚情况下，萨姆斯到不了很远的距离。所以，玩家可以在掌握了最高最低临界点之间的距离后，在接近最高临界点的时候使用翻滚技能。

POINT 2 充分利用了新主机的操作

萨姆斯的套索有很多功能，除了可以攻击敌人之外，另外也能够解开机关和拉动活塞。对付场景中的盾牌敌人时，使用拉扯可以轻松剥掉对方的护甲。还有，在Elysia星球中的护盾飞行机器人，使用套索可以直接解决。有些首领，特别是拥有很多触须护甲，而且可以被击晕的敌人，这样首领一旦被打傻，近身后就会出现使用套索的标志。


←↑套索的功能和用处都很大，特别是利用了体感系统，在这里可以玩到其他主机上面玩不到的乐趣。

POINT 3 方便的地图系统方便了玩家

本作的地图系统同样非常方便，可以放大缩小进行大范围回旋。单击某个场景还可以进行细致观察。另外，玩家得到的各种任务和需要前往的地方，这些都会在地图上面显示出来。这样，无论是容易迷路的还是不知道去哪里的玩家，都可以从地图上面得到信息。


←这就是使用炸弹毁灭护盾的场景。

POINT 4 X扫描才是萨姆斯的终极武器

X扫描系统是在游戏后期得到的一种技能，也可以说是游戏后期最重要的一种技能。使用这种系统可以发现拥有能量、表面带有体温的物体。而且，配合可以透击的最终射击装备，这也是最后场景中经常使用的解谜手段。对于游戏中的几个无赖敌人，使用普通攻击根本无法伤害，进入超级模式也需要找到恰当时机，而在X扫描状态下，只要射击明显的黄色部位即可轻松击倒。


→↑利用X扫描系统可以轻而易举地发现敌人的弱点，可以很快消灭之前不容易杀死的敌人。

POINT 5 完美通关需要一百个隐藏物品

收集各种弹药盒和能量块也是完成本作完美通关的必要条件。当然，最主要的作用还是获得更多的弹药储备量和更高的生命上限。这样在厚血的情况下，萨姆斯不用屡屡为找到回复而无法使用超级模式而发愁，带着充足的导弹也可以帮助玩家迅速的解决掉敌人，结束战斗。


←大部分的导弹盒和能量块都不容易得到。

POINT 6 更加细致的任务日志检索

地图下面还有任务日志检索。如果玩家无法到达任务场景时，可以在任务日志检索中查看详细的资料。当然，这还是英文的，要不是某个任务卡得说什么都过去不了，小生是不会来这里看的。任务日志上面写得非常详细，从任务名字到任务区域，详细的解决过程都有，玩家只需要按照说明，前去探索即可。


→↑仔细阅读任务日志检索是解开谜题的关键，如果有地方没注意到会很容易迷失。

POINT 7 每个首领都有不同特性

按照系列的传统，萨姆斯在游戏过程中随时会遭遇首领战。在《银河战士》中，必须要承认的就是，所有的首领都很有个性，其中当然不算同样重复出现的战狂。在战斗中使用扫描系统寻找不同首领在不同阶段的弱点和护甲，这会让大量的技巧型战斗玩家非常享受。


←这样击碎红球可以阻止首领的回复。

POINT 8 找到恰当的方法才会顺利通过

人的想象力是无穷的——每次玩任天堂的游戏小生都会有这种想法，特别是在这种FPS游戏里面，制作方也会想到各种绝妙（也可以说是变态）的解谜方法和战斗方式。如果玩家发现某个谜题无法解决或者敌人很难打败，那么就说明你已经上了Nintendo的当了。重新使用扫描系统，检索附近所有能检查的东西，这样你也许就会更轻松的通过了。


←↑解决关卡中的谜题时，需要玩家充分发挥自己的想象力和萨姆斯的能力。

POINT 9 驾驶飞船在宇宙间穿行

驾驶萨姆斯自己的飞船，这也是系列另外的一个传统。这个设定还挺有意思。在其他的科幻题材游戏里面一般都是什么传送点，或者就是什么瞬间移动，而在《银河战士》里面，我们就可以控制萨姆斯到所有可以降落的地方。当然，这个系统也不是玩的，玩家有的时候必须来到特定地点召唤飞船进行轰炸，或者吊挂炸弹。



来自老牌名厂任天堂的经典
银河战士携带更方便的操作

[序章]

现在，萨姆斯·阿兰正在前往司令部——奥林匹斯飞船——的路上。在降落到地面之前，可以先稍微熟悉一下船舱内的按键命令。首先打开预设密码，然后再把符号输入到命令键盘里。根据界面提示，向前推动动力杆，发动飞船。



当萨姆斯降落到甲板上的时候，现在游戏就已经真正开始了。在地面，可以先打开萨姆斯的扫描系统。通过扫描发现周围会出现高亮显示的东西。通过配合Z键，还可以更加了解这些高亮物体的详细数据。和系列之前的作品一样，掌握这些数据可以迅速解决通关问题。并不是所有的资料都是必须的，除非萨姆斯想要达到百分之百的日志收集。通过扫描，我们还可以知道某个星球的传奇故事，看到一些特别的艺术作品。按住Wiimote手柄上的减号按键，然后拉到图形界面命令的上方后松开手指，这样就可以开启扫描系统了。另外下方左右也是可以使用的界面命令。左方为游戏后期会得到的热感探测，右方为已经可以使用的飞船导航系统。

在飞船降落甲板前方左右站有两名士兵。如果萨姆斯站在右侧士兵的面前时，可以开始一个迷你游戏。两个目标将会突然出现，萨姆斯在它们落地之前射击，以保持不会落到地面。刚开始时这会有些难。可是，如果玩家可以连续击中超过10次后，就会另外得到Juggling Bonus。这个奖励可以在后期的艺术作品中使用。如果萨姆斯可以保持射击达到20次的话，还会得到另外一个额外的奖励。

穿过前方的Docking Bay Access，会遇到一个使用普通射击无法开启的门。这里使用A键蓄力射击即可开启。在Docking Bay 4里，萨姆斯会被要求输入一个进入密码。触摸身后的终端设备，可以得到密码——13576。在下一个入口，萨姆斯又会被要求进行DNA扫描，之后才会被允许通过Command Bridge。其实，就在这时，萨姆斯会第一次见到自己的同伴——半机械人Ghor。

顺着Command Bridge一直前进，在萨姆斯遇见司令官之前，会发现附近的一个记录点。破坏通道里面的箱子，穿进里面的房间就可以看到。

进入到里面的会议室，除了遇到将军之外，萨姆斯还会碰到其他的伙伴。从司令官的口中得知，一种病毒正在慢慢侵蚀银河联盟使用的超级计算机。就在萨姆斯听取长官的命令时，太空海盗向这里发动了突然攻击。这时，萨姆斯需要做的事情就是消灭眼前的敌人，回到自己的飞船。

在路上遇到舰队司令，然后一直向Flag Bridge Access前进。在这里，萨姆斯会首次接触到太空海盗。穿过Port Observation，一直向Xenoresearch Lab前进。

从实验室走出来，刚刚来到走廊上的时候，前方的道路由于遭到导弹攻击，走廊被紧急关闭。再次回到实验室，这里又出现太空海盗。消灭他们后可以得到被抢走的能量电池。把能量电池插入前方的插座内，会出现大量的小型敌人。消灭几只冲在最前面的敌人后，地面上会开启球体通道。这时变形球体，滚入通道即可离开实验室。

在球体通道里面，萨姆斯会得到第一个能量块。从Garbage Recycling Area出去，萨姆斯来到Repair Bay A。在这里跳跃可以得到导弹盒。使用导弹攻击附近的碎片，可以发现前进出口。途中萨姆斯还会遭遇大量杂兵攻击，幸好这种敌人还没有装备护甲，能够轻松击破。再向前会出现新的记录点，因为很快即将遭遇首领战，所以最好让萨姆斯的能量和弹药得到补充一下。

首领战——Berserker Lord

虽然首领的名字——狂战士首领——挺唬人，但是和大家想的一样：第一个首领，不会强到哪里去。首领出现后，首先使用扫描系统分析敌人的资料。狂战士王除了普通攻击外，另外还会周期性冲撞和蓝色光束攻击。当然，这两招都非常地容易闪避。锁定敌人后，首先击爆他肩膀上的红色光球。当肩膀上的红球都被击破后，战狂就会进入狂暴状态。在他进行狂暴冲撞之前，可以看到他从空气中吸收能量的状态，所以这两次连续冲撞也非常容易躲避。狂暴状态下的他还会从身体里发射可以跟踪的蓝球。射击蓝球可以反弹这种子弹攻击，对战狂自身造成伤害。被反弹的蓝球会攻击战狂的头部要害部位。如此几次之后，他的头部护甲被击裂，发出红色的光。萨姆斯再轻松地补上几枪后，就算是结果了战狂。

[Norion星球]

是时候去诺里昂了！这颗附近的行星最近一直都在遭受太空海盗的攻击。在萨姆斯的飞船上选择诺里昂行星之后，飞船就可以自动飞到目的地。降落之后，和附近的士兵对话，然后直接射击开启对面的门前进。进去之后，萨姆斯将会得到战斗套索。现在萨姆斯可以使用绳索拉掉挡在前面的障碍物了。需要注意的是，有的障碍物会在接近后直接出现拉扯标志，有的障碍物需要在扫描之后才会出现标志。

乘坐电梯来到Cargo Hub，这里有一个隐藏的物品。走过走廊消灭两个敌人，然后在回到之前进入走廊的房间。这里可以拉掉一个面板，同时开启里面的机关。这样就可以进入球体通道。通道里面会遇到需要使用球体炸弹通过的地方。投放球体炸弹在球体萨姆斯的下面，掌握时间利用爆炸的冲力可以进入更高的通道。球体通道中另外还有一个攻击机器，不过它的伤害非常低，所以不算什么问题。萨姆斯在这里得到导弹盒，然后回到货物中心。

使用绳索拉开挡在前面的障碍物，在下一个房间利用球体炸弹的冲力得到能量块，然后来到房间的第二部分。又是球体通道，等待通道里面推挤的机关，然后迅速冲出。

在Conduit A，使用炸弹攻击右侧的门可以来到Map Station。回到球体通道一直前进。使用导弹消灭几个敌人，来到Cargo Dock A。这里会出现新的太空海盗，还有，在战斗之前不要忘记使用扫描系统。这里也可以使用锁定系统，轻松地解决掉眼前敌人，很快又出现了装备护甲的太空海盗。对付装备单手盾牌的敌人，首先需要使用锁定技能，然后挥动Nunchuk解除敌人的保护措施。被拉掉盾牌的敌人非常容易消灭。

然后有可以飞行的敌人出现，最好使用导弹锁定攻击。终于，太空海盗的飞艇出现了。这种可以发射导弹的飞艇身上装备有大范围的护甲保护。除了攻击正面很小的一部分外，飞艇没有其他的破绽。

消灭掉海盗后，萨姆斯的一个伙伴出现了。他说已经重新启动了三台发电机中的一台，还有另外两台等待萨姆斯解决。剧情过后，萨姆斯可以使用导航系统召唤自己的飞船。对准地面上的导航装置，选择导航系统后同时压住Z键一段时间后即可完成。

刚赶到Generator A，发电机就被海盗破坏了。扫描房间里的新敌人。这种敌人没有厉害的攻击，只是他们的移动非常迅速，会造成一点麻烦。可以预读他们的位置使用蓄力攻击，或者直接锁定攻击。消灭掉敌人后可以跳到对面的平台上面，开启手动机关。再消灭掉几个敌人后，可以开启辅助能源。跳回房间入口附近，开启重启机关。



回到萨姆斯飞船上，储存记录并补充能量。来到Conduit C，通过球体通道来到Cargo Dock C。

在球体通道中，萨姆斯除了需要使用球体炸弹炸开障碍物外，还要注意躲避Ridley的攻击。他会使用爪子把球体萨姆斯封闭在一段通道中，并用嘴部攻击。这时找准Ridley下嘴的位置，然后使用球体炸弹攻击就可以解除封闭。如此三次后即可走出通道。

在得到伙伴的帮助下，萨姆斯也顺利地重新启动了C发电机。可是这次发电机运转出现问题，受到

了其他人的打扰。这样，萨姆斯又通过球体通道来到上面，消灭阻挠的家伙。通过球体通道可以来到旁边的控制室，使用球体炸弹可以来到上层通道。最后，也仍然需要使用球体炸弹来开启机关。重复两次后，两个机关都已经被激活，发电机也终于启动了。准备和Ridley的战斗吧！

首领战——Ridley

战斗将在不断下落的管道中进行。因为萨姆斯一直都要保持下落状态，因此活动不是非常灵活。Ridley的头部是其弱点。在他的各个部位即将展开攻击时，萨姆斯可以适时攻击关键部位，以阻止Ridley的攻击。另外，战斗还有时间限制。这场战斗有三个阶段。在第二阶段，萨姆斯将会和Ridley脸对脸展开战斗。这时注意攻击首领的嘴部和手腕部，以防止他的攻击得逞。萨姆斯只要保持子弹不断地招呼到Ridley身上，即可保证通过第二阶段。在第三阶段，换到Ridley到了上方。这时的他要使用强力的喷吐攻击。幸好，他的攻击非常缓慢。萨姆斯可以及时地调整位置，躲避攻击。这个阶段也要不断射击，因为战斗很快就会结束。

就在萨姆斯即将落地的时候，幸亏伙伴的及时出现才解围。因为发电机都已经激活，所以萨姆斯要在限定的时间内逃离这里。

当萨姆斯等四名宇宙猎人汇集到一起，要开启升降机的时候，出现了意想不到的情况。

[Bryyo星球]

当萨姆斯醒来的时候，这里已经是一个月以后的奥林匹斯上面了。这时萨姆斯也得到了新的升级护甲——可以变形为超级模式的护甲。在这个模式里面，允许萨姆斯使用毁灭性射击。当然，条件是消耗萨姆斯的生命值。从舰艇的电脑上面得到新的命令——去Bryyo行星，阻止那里的堕落。



在萨姆斯的个人飞船上选择Bryyo行星。降落到Bryyo行星后，顺着主路一直向前，来到一个有橙色龙形的平原。如果萨姆斯通过拱形大门，在这里会发现一架被毁的飞船。但是这里通往上方的道路还无法前进，这在得到悬挂能力后才可以通过。

回到刻有龙图样的绿色大门前。使用格斗绳索拉扯破坏掉，可以发现新的路。另外，破坏这里的平台还会发现可以回去的裂缝。跳上无法开启的大门上面的平台，可以找到球体通道。使用球体炸弹打开通道入口，然后再跳回之前的平台又可以发现新的平台。最后，萨姆斯再跳到场景的最高点，又可以穿过新的地方。

从刚刚解锁的大门进去，同时扫描周围的各种物体。场景里面还需要使用套索拉掉几个障碍物。检查过场景里其他地方的东西后，现在朝右侧走，里面有一个球体通道。这里不是通关必须来的场景，但是萨姆斯可以发现一个能量块。

回到此场景的起点，再次朝向相反的方向前进。进入Grand Court Path并使用超级模式，攻击蓝色的藤蔓植物。另外，向上扫描还会发现飞行燃料。射击销毁之后跳到上面，可以得到导弹盒。

从Grand Court出来，还要对付两个爬虫猎人。这种敌人对付起来相当麻烦，使用导弹锁定或者超级模式可以轻松击破。打开前方的大门，发现又来到一个大场景中。在南方向找到通道，这里明显是被雕像封闭。使用普通武器射击小按钮，这样可以打开对面的画。根据这幅作品可以找到前进的方向。这时还有三个未启动的按钮，看来还要开启更多的画才能完成这里的场景。不过，这只是完成萨姆斯的个人日志，想要迅速通关的玩家可以不管。

现在向地图中标示的Hillside Vista前进，变成球体进入地面还可以得到一个导弹盒。在通道里面发现无法跳跃到特定高度，注意这里的昆虫。和昆虫混合到一起后可以慢慢漂浮，导弹盒就在最上面一层的通道里面。

得到奖励后，通过中间的球体通道可以来到对面平台，悬挂技能就是在这里学习。先使用拉扯技能，然后再使用导弹攻击黄色的目标即可打开。使用这种技能可以回到Grand Court。注意，使用悬挂时不要在摇摆的临界点放手，而应该在差一点到临界点时再放。使用拉扯消除大量面板，可以露出球体通道，然后回到初始通道。

这里有一个暂时无法打开的黄门，于是变为球体从对面进入。使用导弹可以打开另外一扇门，里面会遇到谜题。萨姆斯需要使用绳抓调整位置，使卫星的导线可以连接到一起。

完成这个谜题后，萨姆斯得到Byrro行星的地图和两个任务。现在萨姆斯可以回到自己的飞船上去了。没有冷冻枪，无法去这个场景更远的地方了。

乘坐电梯使用绳索来到Corrupted Pool，浸到场景的水燃料里面可以回复能量。在Gel Processing Site里，萨姆斯看到Rundas。之后和三只Warp Hound发生战斗。Hound的攻击很高，而且不容易打倒，但是进入超级模式后即可轻松击破。在房间的南方可以看到控制面板，使用蓄力攻击和炸弹可以来到中央的平台上面。使用战斗套索拉扯中央平台对面的目标，之后就可以激活目标。喷气机开始运转，但是仍然需要射击启动。很快就可以打开一个球体通道，到达另外一个控制面板处。当另外一个控制面板也启动后，再通过球体通道回到中央平台。

当萨姆斯来到顶端的平台后，杀死敌人，拉扯南侧的机关可以流淌燃料。射击点燃两处的燃料可以摧毁燃料容器，同时找到一条球体通道。球体通道里面会出现虫子敌人，可以使用球体炸弹攻击。激活另外一个控制面板，再回到中央平台。

在Gel Hall里萨姆斯需要蓄力射击中央平台上方的燃料喷射龙头。在入口处，可以看到燃料喷射龙头附近有一根管线。预读出龙头转向的时间，然后蓄力射击龙头。喷射出的高热燃料可以烧断管线，这样高热燃料上面就会多了一块站立平台和一块导弹盒。先不要管左侧的道路，之前从对面的出口出去。在下一个场景里可以保存记录，然后准备后面的恶战。穿过几个小通道，躲避上面的高热燃料，最里面的大操场上有堕落的Rundas在等待萨姆斯。

首领战——Rundas

首先需要注意的是，如果萨姆斯不能在恰当的时机使用超级模式攻击，那么这场战斗将会非常艰难。



萨姆斯以前的伙伴Rundas

拥有众多的攻击方式。其中包括了连续射击、冲撞、近战武器、大范围攻击等等。在地面上时，Rundas最常用的招式就是冰弹速射。一旦中了速射，萨姆斯就会立即被冰封在冰块中，此时连打B键可以冲出冰块。Rundas还会周期性在地面上制造冰柱，以进行可以迷惑人的近战攻击。当Rundas站在冰柱上面时，他也会周期性跳跃和多重冰弹攻击。在战斗后期，他还会亲手制造出一支巨大的冰枪，并且在投掷坠地之后是全范围的攻击。最后，Rundas的移动也非常敏捷，特别是在天上，他可以进行独特的冰块飞行。Rundas的护甲覆盖全身上下，这样，虽然萨姆斯可以固定攻击他在某个地方，但是他受到的伤害微乎其微。使用武器把敌人轰至眩晕，然后使用格斗套索破坏他的护甲。重要的是，在他的护甲再生之前，对其发动强力攻击。

这看起来好像很复杂，但是，在掌握他的移动规律后，一切就会都变得相当简单。在和首领周旋时，一旦落到地面，就可以立即转变成超级模式对其进行强烈攻击。在Rundas眩晕后，立即使用套索剥下他身上的护甲，然后直接在超级模式下使用剩余子弹继续攻击。

当然，这种打法一定会消耗大量能量，所以也一定要打碎Rundas发出的冰弹攻击，获得里面的回复奖励。如此几个回合之后，Rundas也进入了相应超级模式。召唤地面冰柱的时间开始变短，空中飞行时也会同时发射出数枚冰弹。但是这都没有什么，召唤的冰柱根本不具有攻击力，而增加的冰弹也可以增加萨姆斯可以获得的回复奖励。

重要的是Rundas亲手召唤出来的大范围冰柱攻击。这种攻击几乎无法躲避，而且在召唤途中击毁的几率也很低。幸好，这时狂暴的Rundas已经接近血皮了，所以我们完全可以使用保险的远距离射杀攻击。一切都很简单。

击倒Rundas后会获得冰弹射击能力，此外新的冰导弹也代替了之前的导弹攻击。现在使用冰导弹射击高热燃料，可以制造出暂时平台。这样就可以到达以前无法进入的通道。而且，冰弹射击还可以堵住喷射出的岩浆口，同时制造暂时平台。在Temple Hall，使用冰弹攻击岩浆龙头可以跳跃到对面的出口。再次回到Gel Cavern，使用冰弹攻击从天花板上泄漏下来的岩浆，这样可以节省很长一段路。另外，再次回到Gel Hall还可以取得一个导弹盒。好了，现在可以回到飞船降落的地点了。这时，萨姆斯又得到了一个新的任务，去寻找Federation Landing Site。这样，我们可以乘坐飞船



飞到Cliffside Airdock，然后再进行任务。

来到目的地后，来到到处都是巨大雕像的Grand Hall。在场景中可以找到一扇白色能量门。使用刚获得的冰弹攻击可以开启，里面有一个导弹盒。来到Crash Site，使用冰弹攻击喷射岩浆的龙头，这样可以一直来到对岸。在Hidden Court中寻找War Golem，解开场景里面的谜题。

要想使用这个笨重的家伙首先需要激活它，而激活它之前还要释放它被束缚的部位。需要释放的部位有四处，右脚的线可以直接射击身后的机关；右臂的线需要攻击管线另外的接口出，然后进去使用球体炸弹即可；左臂需要攻击岩浆；左脚需要使用球体进入墙壁中的球体通道解开。最后，跳到巨像对面的平台上面使用球体炸弹激活。这样，巨像就会开启通往Ruined Shrine的通道。

在新的场景中，首先跳到底部平台，然后通过扫描攻击巨像碎片的要害，可以得到一个能量块。回到中间平台，攻击右侧的水晶会出现套索标志。荡到对面，又会发现另外一个水晶。利用平台的反作用力，可以来到新的地方。使用导弹摧毁对面的路障，然后就会来到目的地Federation Landing Site。消灭平台上面的敌人，然后打开扫描系统。

为了可以让飞船在这里降落，萨姆斯需要打开上面的窗户，同时寻找一块宽阔的地形。乘上场景里面唯一的电梯，然后跳到有通风口的平台上面。变身球体进入球体通道，利用喷出的气流可以来到上层，同时可以发现一个能量块。开启机关后，再使用通风管回到下层。

使用下方的操纵面板，升起地面上的设施。再次乘坐电梯，跳到平台上方，然后再跳到刚刚升起的平台上面。环顾四周，寻找可以跳跃的平台，一直向上前进。期间，需要使用套索拉扯出一个移动平台。在上方的平台上变身球体，进入操纵房间，打开场景上方的大窗。没有什么问题了，现在回到地面控制面板处，降下设施。然后使用导航系统召唤飞船至此，然后再次操纵控制面板为飞船升级。升级后的飞船将可以进行地面轰炸。现在是完全没有事情了，登上飞船向Thorn Jungle前进吧。

到达目的地后，在前方不远处就出现了大量太空海盗，而且他们自己也都能进入超级模式。消灭它们后，在萨姆斯自己的超级模式下，通过射击也可以解开一间上锁的门，从里面得到能量块。回到走廊，可以发现在天花板上有另外一个破碎的面板。破坏掉那个面板，然后跳入里面，进入球体通道，发现一个控制大门出入的开关。关掉它，然后再回到之前的走廊里。萨姆斯发现在护盾门的另外一面，控制堕落种子的负荷装置很明显地被太空海盗们控制着。

当萨姆斯慢慢地接近到信号干扰台之后，首先打开扫描系统。这样可以发现干扰台上出现了套索标志。萨姆斯使用套索关闭之后，忽然接受到司令官下达的任务——使用飞船轰炸这里的大门。飞船轰炸刚刚结束，就能看见一个狂武士忽然和一群海盗出现。战斗时除了要面对狂武士，另外还要注意杂兵抛掷的堕落球。萨姆斯一旦受到堕落球的攻击，自身会立刻进入倒数堕落状态。再多的敌人也不是萨姆斯对手，很快海盗们就被消灭。

首领战——Korakk



在下一个场景里面，萨姆斯遇到了太空海盗里面残酷的骑兵长，和他更残暴的坐骑。首先使用锁定攻击把骑兵长打飞，然后继续对付他的坐骑。

看起来，这种坐骑似乎没有破绽外漏。可是，如果知道它的舌头弱点后，一切又变得很简单。萨姆斯面对这首领，看到嘴部发光的时候，这就是它即将使用舌头攻击的时刻，射击它的嘴部。成功后，它会出现暂时的眩晕。变身成为球体，在它的肚子下面安装炸弹。首领被炸得趴在地上，同时尾巴也出现套索的标志。使用套索进行拉扯攻击后，怪物立刻会站起，同时把它腹部的弱点完全展现出来。现在玩家就有了充分的时间可以攻击它的弱点了。好了，如此几次，Korakk也告击破。

打败Korakk之后，前方就出现了记录点，接着就是T字交叉路。打开画后面的百叶窗，找到一个导弹盒。现在透过窗户可以看到对面的发电机。可是，在发电机两边还有两个专门用来防空的加农炮。虽然通过导航系统可以呼叫飞船，但是由于有防空加农炮的原因，发电机无法破坏。

目前有一个通道还无法通过目前的装备进入，所以现在只好先向Generator Hall South前进。那里的平台上面有一个开裂缝隙，可以使用蓄力武器打开。一直前进，萨姆斯来到第一个发电机面前，先扫描整个防空炮然后再扫描底部上方的机关。扫描后机关上出现套索标志，现在把它拉出来。这样防空炮就会探出一个加农弹药仓，没什么说的，蓄力摧毁掉。当然，在你摧毁防空炮台之前，附近会不停地刷出太空海盗骚扰。还有，每次摧毁一个弹药仓后，炮台下面就会出现短暂的摧毁状态，萨姆斯无法接近。等待摧毁状态结束后，萨姆斯再次来到炮台下部拉扯机关，就又会出现一个弹药仓。如此摧毁三个弹药仓后，第一个防空炮台被摧毁了。

前进到Auxiliary Dynamo，萨姆斯在这里会发现第一个自由的飞船升级点。首先扫描房间，然后围绕房间行走会找到一个可拉动活塞。进入后面的门会发现球体通道，来到最上面的活塞，这样可以把萨姆斯升到飞行平台。在这里，使用导航系统就可以召唤飞船了。

想要摧毁第二个防空炮要比第一个难多了。这里的场景更大，地形也更复杂。要想打开防空炮台的弹药仓，需要分别开启三个控制杆。场景里面的敌人也是会飞的太空海盗，而且他们也可以把萨姆斯开启的控制杆再次拉回到原位。所以，要想保证三个控制杆都处于启动状态会变得有些麻烦。开启一个控制杆后，再消灭掉平台上面的两个敌人。唉，这个场景里面的敌人也是不断出现的。然后立刻赶到下一个控制杆平台，在开启第二个控制杆的同时注意敌人是否拉动之前开启的控制杆。如果有太空海盗向那个方向飞去，一定要立刻射击。顺利地开启第二个控制杆后，再次消灭天上的海盗，然后迅速向最后一个控制杆平台前进。这时要同时注意前两个平台，保证没有敌人拉动，然后再拉动最后一个控制杆。三个控制杆都被拉动后，现在防空炮台中探出三个弹药仓。这时只要迅速地摧毁掉就可以了。

在这里，另外还有一个套索机关，但是需要使用游戏后期得到的第三个套索能力才能启动，所以现在可以离开这里了。回到刚才使用导航系统的地方，就是那个安装有特大窗户的房间，然后再次召唤飞船进行摧毁。堕落种子的保护盾被削弱了，但是还没有消失。

乘坐飞船回到Bryyo行星Fiery Airdock的Temple of Bryyo。这里的飞行太空海盗依然是不断刷新的，所以没有必要和他们纠缠。萨姆斯在这里会发现两个卫星导航台，使用套索拉动它们。卫星导航台在启动后会自己关闭，这样就一定要迅速地拉动第二个，然后立刻回头使用导航系统呼唤飞船进行轰炸。完事后，乘坐飞船回到Leviathan Seed。一直前进，在超级模式下打碎障碍物，前面就是对决首领的场地。

首领战——Mogenar

敌人看起来明显就是一个由古代机关组成的巨人。虽然看起来非常的强悍，但是它的攻击非常容易躲避。不过，消灭它还是需要浪费一段时间。这个笨重的家伙会使用跳跃落地时的范围震波攻击，萨姆斯使用二段跳跃即可轻松躲避。首领还会使用单脚发动地震波向萨姆斯攻击，当然这也容易躲避。攻击一段时间以后，首领会使用嘴部发射射线。首领身上有四个弱点，这些弱点都用红球表示。首领正面有三个，背部有一个。萨姆斯需要不断地向红球攻击，直到正面的红球都被击破之后，再攻击背面的红球，这样首领就会被打败。红球会周期性被护甲保护，而且在保护状态下位置也会发生改变，这些改变可以在正面的光线移动上看出来。

战斗一开始，萨姆斯就会锁定一个红球，然后不断射击。在锁定状态下，不断跳跃躲避首领的攻击也不会失去目标。在连续攻击状态下，可以看到红球被打成碎片，然后慢慢地发生颜色变化。当红球被达成白色后，继续攻击另外两个红球。在战斗时还要阻止首领的回复，它会使用双手抓取场景里的红球。在它抓取的时候，萨姆斯拥有充分的时间用来摧毁这两个红球。当红球被打成白球后，现在可以进入超级模式继续射击。



摧毁掉红球后，它会开始发动冲撞攻击。这时变身球体，使用球体炸弹攻击首领脚部。萨姆斯也可以选择在消灭掉护甲之前打碎所有红球，也可以分别一个一个地打碎红球。然后就是首领背部上的红球了，不过非常不容易锁定。当萨姆斯试图来到首领后面锁定红球时，首领

会经常跳跃干扰射击。好的方法是，在首领使用嘴部发出射线攻击时，再来到背部锁定攻击。

这样好不容易解决掉首领后，就可以得到球体的超级模式。在球体的超级模式下，萨姆斯将会得到攻击多个目标的能力。

结果，当隐藏在Bryyo星球的堕落种子露出来后，按动射击键消灭它。终于，这个Bryyo星球终于安全了。

[Elysia星球]

当萨姆斯降落到这个行星后，就会发现自己处于一个天空城市。在这个星球上，萨姆斯的任务就是找到AU单位，控制Elysia星球的操作系统。顺着唯一的通道一直前进，直到发现一个需要使用球体的机关。使用球体超级模式进行攻击，可以激活机关。原来这个机关就是通向天空城市的大门。使用套索滑动拉链，在滑行途中还要射击前方的障碍物。一直前进，直到Transit Hub，一个拥有能量的加农炮。借助大炮飞行到新的场景后，然后再次使用滑动拉链来到Barracks Access。这里有一个导弹盒，可以在变成球体后来到地下得到。

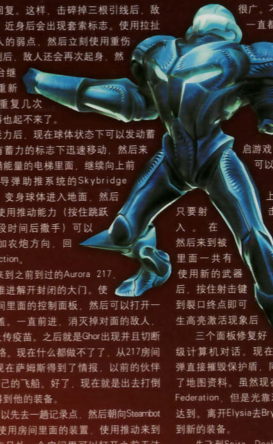


这里有一扇门和一条球体通道。大门无法打开，所以先走球体通道。里面会有许多机器人和一个可以修复机器人的，并且可以隐形飞行的家伙。萨姆斯首先使用导弹攻击，这里可以进行小范围伤害。在消灭掉一两个机器人后，可以修复机器人的家伙就会显身出现并修复机器人。先攻击修复机器人，然后他又会消失。再次消灭机器人，这样修复机器人也就会再次出现，如此几次即可彻底消灭。而且，从被消灭的修复机器人身上还可以得到额外的能量块。

前进来到Spire Dock，利用加农炮。这里有两条滑动拉链，一条通往东方的Security Station，另外一条通往西部的Junction。目前萨姆斯的任务应该是搜索西部的Chozo，所以先去Junction。找到Junction里面的白色大门，然后来到Skybridge Hera。这里需要使用套索拉动才可以打开前方的大门。前面遇到敌人——Dragoon Bot，消灭第一只Dragoon后，可以听到能量启动的声音。变身球体利用球体炸弹来到球体通道，可以得到导弹盒。继续使用套索打开大门，通过大桥。消灭大桥上面的一群机器人，然后拉扯最后的大门，这样后面的大桥就会坍塌。来到Construction Bay，跳跃到对岸的连续平台上面，然后使用导弹打开关闭的夹门。在球体通道里面需要使用球体炸弹开启机关。回到刚才的平台上面，使用套索连续荡到对面平台。变身球体，使用炸弹来到上方通道，然后通过长长的球体通道，来到起重机平台。首先激活起重机，然后继续滚动到对岸门口。在这里可以发现新的球体能力——推进。

首领战——Defense Drone

要想得到好装备，首先需要打败敌人。敌人最主要的攻击手段就是跳跃落地时的震波。萨姆斯可以使用二段跳轻松闪过。敌人和萨姆斯在同一平台时还会使用自动跟踪导弹，这种导弹可以被萨姆斯击破。当敌人在地面平台上时，主要攻击背部上的三根引线。注意，如果攻击的不及时，之前被击碎的引线会迅速回复。这样，击碎掉三根引线后，敌人会暂时趴倒。近身后会出现套索标志。使用拉扯可以暴露出敌人的弱点，然后立刻使用重伤武器。首次击倒后，敌人还会再次起身，然后跳到上面平台继续攻击。于是重新攻击，像这样重复几次后，敌人终于再也起不来了。



得到推进能力后，现在球体状态下可以发动蓄力了。在旁边有蓄力的标志下迅速移动，然后来到一个重新充满能量的电梯里面，继续向上前进。回到拥有导弹助推系统的Skybridge Hera，变身球体进入地面。然后连续使用推动能力（按住跳跃键一段时间后撤手）可以改变加农炮方向，回到Junction。

来到之前到过的Aurora 217，使用推进解开封闭的大门。使用房间里面的控制面板，然后可以打开一个翻盖。一直前进，消灭掉对面的敌人，然后在柱子上上传疫苗。之后就是Ghor出现并且切断了217房间的网络。现在什么都做不了了，从217房间的球体出去。现在萨姆斯得到了情报，以前的伙伴Ghor正在破坏自己的飞船。好了，现在就是出去打倒那个家伙然后得到他的装备。

战斗之前可以先去一趟记录点，然后朝向Steambot Barracks前进。使用房间里面的装置，使用推动来到上方的平台。在另外一个房间里可以打开之前无法开启的大门。现在可以来到Arrival Station，然后可以直接使用加农炮得到能量块。

首领战——Ghor

当萨姆斯回到了飞船降落地点，会发现Ghor正在认真地破坏它。Ghor已经彻底地堕落了，要想解决问题只有战斗。和半机械人Ghor战斗将会非常地吃力，尽管天上会不停地出现可以击落的回复，但是此战仍然非常吃力。

在第一阶段，Ghor正面的护盾会保护他将要遭受的一切攻击。萨姆斯没有什么武器可以击穿护盾，但是可以找到关闭这个护盾的办法。Ghor也可以使用震波，然后还可以发动非常艰难躲避的蓄力攻击。另外，地面上的黄色胶也会使萨姆斯受到伤害。Ghor也会从口中发射光束攻击。萨姆斯可以找到Ghor攻击时的硬直，比如Ghor在蓄力攻击的时候，然后变成球体滚到其身后，然后向背部的弱点发动重伤攻击。进行几次射击后，Ghor的护盾就被击破，然后进入第二阶段。



在第二阶段，虽然Ghor的护盾没有了，但是又增加了新的攻击手段。射爆Ghor发射的导弹，然后等待他的射线扫射。等这两种攻击结束的时候，变成球体并在首领的脚边放下几个球体炸弹。此时Ghor的弱点就是他的脚部。几次之后，Ghor再次进化。

第三阶段Ghor开始使用电波攻击，这种攻击伤害很大。还有，Ghor开始发动一种陀螺攻击，范围同样很广。不过幸运的是，他的头部弱点一直都会显露出来。在超级模式下的射击可以迅速地击倒他。

好了，萨姆斯得到了新的射击装备——火焰射击。新的射击将会代替旧的射击，现在可以开启游戏中更多的启动门了，同时，也可以融化冰块和熔解灰烬。

再次向AU 217前进，在路上Docking Bay可以找到导弹盒，只要射击破碎的窗户即可变成球体进入。在217里面同超级计算机对话，然后来到被Ghor切断网络的房间里。这里面一共有三个控制面板需要萨姆斯使用新的武器修复。激活焊接状态后，按住射击键从断裂边缘处开始焊接到裂口终点即可。当看到焊接的连线发生高亮激活现象后，即表示修复成功。

三个面板修复好后再次回到217和超级计算机对话。现在的任务就是收集炸弹直接摧毁保护盾，同时萨姆斯也得到了地图资料。虽然现在的目标是东方的Federation，但是光靠现在的装备还无法达到。离开Elysia去Bryyo在那里可以找到新的装备。

先飞到Spire Dock的Security Station。跳到上方的小平台，然后进入球体通道。熔化对面的金属和面板，在里面可以找到飞船补充弹药。然后回到刚才的面板位置，穿过通道可以找到入口，里面就是飞船降落地点。打开封闭的设置，现在可以召唤飞船降落了。

回到Bryyo星球后，我们可以利用新的推动能力和射击能力找到补充能量块和导弹盒。在Cliffside Airdock的Gateaway地区，从之前得到过能量块之前的管道里可以到达更高的地方，打碎出口附近的冰块障碍物，然后继续使用球体进入得到导弹盒。然后是第二个导弹盒，来到Hangar Bay，跳跃到上方的高温入口，里面有三个古代石假人。上面的假人可以使用冰导弹攻击并激活，然后跳到下方的冰燃料上面可以到Burrow，然后使用球体炸弹消灭黄色水晶。下落来到左面，然后利用球体炸弹的爆炸力到最上方的房间。左面的障碍已经被移开，消灭里面的若干水晶，然后继续向下前进。最后，萨姆斯可以使用二段跳来到巨大雕像的手掌上，得到导弹盒。第三个导弹盒，通过Burrow来到Hidden Court，射击对面机关可以打开新的平台。然后使用套索拉扯，入口就在眼前。来到Fuel Gel Pool后，使用冰导弹攻击高墙，然后可以来到上面得到导弹盒。第四个导弹盒，从Fuel Gel Pool回到Hidden Court，再跳到推动机关前面，萨姆斯可以来到右面的平台，得到导弹盒。在Thorn Jungle的Ancient Courtyard，就是曾使用飞船可以炸掉巨大的门。站在中间的门槛上使用推动，得到导弹盒。



现在去寻找新装备。在Gel Refinery Site，这里被球体通道包围着。破坏被通道上面附着的冰块，使用球体炸弹攻击高温燃料可以来到更高的地方。使用推动能力可以来到Refinery Access，一直来到上层

的Imperial Hall。这里也有一块能量盒。顺利地穿越Main Lift，然后通过球体通道，一直前进就可以得到新装备。不要回去，在Main Lift，消灭冰块然后滚进通道到达远处的圆柱房间。蓄力射击天花板上的机关，然后使用推进能力激活古代假人。再次使用推进改变地面上的机关方向，然后再次激活假人可以发现传输机关。



通过传输机关，萨姆斯发现自己来到了Bryyo Ice，一个新区域。白色的粉末一直在四周飘落，萨姆斯跳到平台的最下层。击碎前面的冰块，一直来到Imperical Crypt。打开地板前进，前方就是Screw Attack。得到后可以使用翻滚能力，既可以跳跃到远方，也可以通过特定的墙壁跳到上方。注意，使用翻滚跳跃到远方的时候，不需要连续按动跳跃，掌握好临界点频率可以跳到更远。

得到新的翻滚技能后，一直来到Hall of Remembrance。使用蓄力射击前面的巨手，然后使用翻滚穿过深坑。这里有飞船补充弹药获得。回到Bryyo Fire，使用翻滚越过窗户到隔壁，再次使用翻滚跳跃来到上方平台。

回到飞船平台，得到来自G.F.S.Valhalla的消息，知道Elysia上的超级计算机要求见到萨姆斯。

回到Elysia星球的Eastern Skytown，萨姆斯现在可以去Concourse了。消灭太空海盗，然后通过走廊，使用蓄力攻击摧毁安全阀门。乘坐电梯寻找通往Concourse Ventilation的道路。当萨姆斯来到Chozo Observatory，在这里会发现一颗卫星即将降落。萨姆斯需要找到办法升起降落平台。现在要向下移动通过电梯下面的通道，修理电梯。

当到达Gearworks的时候，消灭掉机器敌人然后跳到中央平台。这里目前没有可以取得导弹盒的路，但是可以一直前往Turbine Chamber。到达后，打破路两边阻挡的玻璃，然后使用蓄力攻击左右两面的机关。前方有通道打开。

一直前进来到Federation Landing Site。降落萨姆斯的飞船，然后使用旁边的面板升级自己的飞船。升级后的飞船将可以悬挂物品。现在的目标就是收集三个炸弹，然后用来摧毁Leviathan Seed了。回到Eastern Skytown。在到达Gearworks之前，平台会被敌人摧毁，但是这样就可以在这里得到导弹盒了。

回到Chozo Observatory，呼叫飞船打开卫星发射器。飞船在上方盘旋的时候，会投放修理线路。在发射器回到位置之前，使用炸弹插槽修理附近的开关。当发射器回到平台后，再次使用炸弹插槽升起整个建筑。



现在可以去Botanica了。在通过左面第一个门的时候，可以进去储存记录。然后在附近白色的入口里面还可以找到导弹盒。使用翻滚跳到前方的平台上，然后转身再次翻滚取得导弹盒。

首领战——Berserker Lord

在Turbine Generator的通道最后，会碰到另外一个Berserker Lord。这只和刚开始遇到的并没有什么区别。但是，他的射线攻击移动速度变得更快了。当他的肩膀弱点被消灭后，首领开始周期性后退并发出重伤能量球。攻击进行到后期，首领的头部弱点开始显现。在超级模式下攻击可以很快击倒他。

打倒敌人后，使用附近的机关打开新的平台。然后召唤飞船获得炸弹的第一部分。然后进入球体通道，向Piston Hall前进。前方是不断旋转的障碍机关，预读障碍旋转的时间使用翻滚进入，继续前进。通过前方走廊，焊接修理两个控制面板，以提供电梯动力。然后可以带萨姆斯回到Concourse。现在没有必要坐电梯，继续通过走廊。进入前方的入口，通过球体管道一直来到Zipline Station Delta。

使用翻滚跳过前方的双平台，然后需要一点时间来通过第三个平台。到达第三个平台后，现在就可以到Transit Tube A了。进入前面的房子，记录游戏。从Research Pod Lift来到Xenoresearch乘坐电梯。开启大门后，然后继续前进来到Xenoresearch B。这时需要在另外两个控制器之间切换。击碎地面上的障碍，然后找到另外的球体通道。继续前进，可以在房间里面找到多重导弹。使用套索拉扯机关，打开里面的机关，从墙上拿走能量电池5。

按住下方向键，然后使用准星对准多个目标，再放开下方向键就可以发射多重射击了。另外，也可以配合锁定键进行单一目标的多重导弹攻击，一次对敌人就可以进行重伤攻击。好了，带着多重导弹的功能，现在可以解开前面众多被封闭的机关了。

首先使用多重导弹解开房间里面的大门，然后回到Xenoresearch。在乘坐电梯回到Research Pod Lift之前，可以在最后的容器里面找到能量块。按照地图一直向上前进，在室外平台找到滑动拉链，很快就到了Concourse。在Concourse里，滚进左侧的球体通道可以得到导弹盒。然后向上攻击多重目标，之后在激活封闭的电梯向下前进。攻击前面可见的夹子机关，这样可以打开天花板。之后，萨姆斯再次呼唤飞船。攻击黄色的须状植物可以打开上面的地板。

现在，开始寻找炸弹的第三部分。回到Skytown West，按照地图的问号标示来到最后的炸弹部分。使用多重攻击瞄准五个可攻击目标。来到场景顶部的分离仓，呼唤飞船带走最后的炸弹部分。

现在所有的炸弹组件都已经找到了，可以回到217向超级计算机交差了。

对话中知道，现在超级计算机将会移动整个天空城市到堕落种子的附近。但是到堕落种子上空投放炸弹的是被分离的Spire Dock。导航Spire Dock去轰炸可以通过自动行驶，可是空投需要通过手工操作。超级计算机在对话时还会询问萨姆斯是否接受任务，不过，当然接受了。

说完话没其他的事，直接到Spire Dock，这样分离平台就会和天空城市分离了。从现在开始，一直到投弹之前，当然还会有该死的海盗们骚扰。萨姆斯在这里需要注意的是，会有三艘太空海盗的飞艇攻击分离平台。同时还会有大量的海盗攻击。这是一场保卫战，所以不要过多和敌人纠缠。一旦发现或者感觉到分离平台遭受攻击，一定要第一时间找到攻击飞艇并消灭它。飞艇的弱点就是正面的舱门，萨姆斯可以使用普通射击连续攻击造成伤害。不要担心时间，分离平台不会被立刻摧毁。每消灭一辆飞艇后，萨姆斯都会有短暂的时间料理平台上面其他海盗们，杀死这些敌人还会得到不少回复品，所以可以使用多重导弹进行大范围的攻击。

如此到消灭第三辆飞艇后，Spire Dock也飞到了堕落种子的上空，船上的海盗们也开始撤退了。

整个分离平台上面就剩下萨姆斯一个人了。

萨姆斯手动开启炸弹后，时间开始倒数。关键时刻，逃生的飞艇又出现技术故障。没有别的办法，只好现场修理。通过球体通道进入飞艇的内部，激活故障面板使用焊接。然后再使用拉扯功能打开另外两块面板，同样使用焊接修复。从球体通道原路返回，这次逃生艇终于可以使用了。堕落种子的保护盾没有了，可以驾驶飞船飞到那里，和首领开战了。

首领战——Helios

太阳神Helios从外形看起来就像是没有实体的灵魂，这个虚体会不停地利用堕落种子吸收四周的堕落能力。另外，Helios还会召唤大量的虚体羽毛保护他自己，非常多的羽毛。所以，在这种状态下萨姆斯不要指望可以对他造成伤害。这个难缠的家伙有众多形态，每个形态也都需要特定的攻击手段。

在刚刚开始，Helios会召唤大量羽毛包围自己，然后再把这些羽毛组成一个巨大的球体进行滚动攻击。滚动攻击可以躲避，而且即使被碰撞伤害也不高。但是因为半径过于巨大，所以可以使用球体躲避。远战攻击时锁定Helios本体，然后不停攻击中心目标。攻击到四周包裹的羽毛时，会随机有回复和弹药落下。当Helios的滚动变得缓慢时，注意远离，他要开始飞碟攻击了。这种飞碟的半径似乎和球体形态差不多，不过似乎变得灵巧了。躲避一段时间，他会停在半空并且显示出五个红球。这就是弱点。使用多重导弹全部扫描，攻击成功后，Helios会被暂时打傻。然后变成多个飞行盾模式，这个形态下的Helios非常无赖。建议使用蓄力攻击被Helios激活的飞行盾，因为这种攻击非常难以躲避，所以一定要在攻击之前消灭。当然，如果能够全部消灭的话，也没有什么，只不过非常无奈。然后就是龙卷风形态了。Helios会降落到地面，然后使用堕落种子搅动成飓风。萨姆斯变成球体，找到暂停的机会，然后使用炸弹击碎他。然后就是巨人形态了。在这种形态下使用锁定导弹攻击击碎他的四肢，然后Helios就会变成最后的双刀模式。



这个形态是最好的模式。现在变身超级模式，迎着对面挥舞双刀的Helios，什么也不用管，只要向着他射击即可。大刀的伤害不高，但是大刀受到的伤害确非常厉害。这样，Helios的一轮攻击就算完成，然后从头开始。萨姆斯完全可以不顾前五个形态的Helios，而专门等待双刀形态下的攻击即可轻松击破。

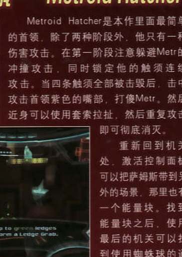
现在可以向太空海盗的老家前进了。

[Pirate Homeworld]

现在，萨姆斯已经净化了两个堕落种子，银河

联盟也开始打算向太空海盗的老家发动进攻了。根据指挥官的命令，萨姆斯首先需要在海盗老家中找到防护酸雨侵蚀的护甲。萨姆斯降落的地点是Flux Control，所以需要乘坐电梯来到上面的Command Station。但是那里的绿门还无法开启，所以还是先来到Command Vault。得到X扫描后使用它可以扫描电梯门口左侧的控制面板，解开封闭的大门进入后得到海盗老家的区域地图。





乘坐电梯来到顶层，通过球体状态可以来到Defense Access，进入Security Airlock得到导弹盒。使用X扫描开启这里的大门，然后使用球体来到Lift Hub。现在萨姆斯得到了一个G.F.S.士兵的微弱信号，然后乘坐飞船去Research Facility。降落后向Scrapvault Lift前进，进入球体管道然后开启封闭大门。之后，在球体通道可以来到Scrapworks，这里有许多平台和球体通道。场景里面也可以得到能量块和导弹盒。使用X扫描翻滚面板后面的隐形机关，射击后可以伸展翻滚面板。来到Metroid Processing，消灭房间里面的海盗，然后在X扫描状态下打开入口来到电梯下面的房间。然后找到电梯来到Airshaft，使用多重导弹解开墙壁面板，然后来到上面的房间。之后向Craneyard前进，见到联盟士兵后，他会带着萨姆斯一起打开机关，来到上方平台。OK，这个家伙就是首领。

首领战——Grandrayda

曾经的伙伴已经受到堕落种子污染，需要战斗来净化她。

没错，Gran拥有变化的能力，所以和她对战的时候需要回忆起之前首领的各个打法。最后，在Gran本体出现的时候，动作非常灵活，但是仍然可以打倒。此时可以开启X扫描攻击，对Gran本体造成重伤攻击。结束之后，获得第三种套索的能力。

回到飞船降落平台，先返回Elysia的天空城市，去寻找蜘蛛球的能力。在Main Docking Bay降落，然后到达Zipline Station Charlie。使用套索和翻滚到达后，需要把地面上的齿轮安装到对面的机关上。同样使用套索拉扯地面上的齿轮，然后使用蓄力射击可以把齿轮镶在机关上。得到蜘蛛球后，按住Z键就可以在球体状态下粘在特定轨道上。



回到Research Facility，得到新的命令：关闭太空海盗防卫系统，这样银河联盟就可以发动攻击。但是萨姆斯首先需要找到防护酸雨的护甲。从Scrapvault到Scrapworks，使用蜘蛛球可以得到一个飞船补充弹药。根据地图显示最后可以来到Hazard Shield，再次使用蜘蛛球可以进入到里面的房间。这里会有一个需要用球体解决的谜题，解决后可以得到新的护甲，这样就可以避免受到酸雨侵蚀了。跳到对面的平台上，从左面回到Metroid Processing，在Metroid Creche打开地板上面的控制面板，然后使用导弹攻击另外一边的控制器，然后就是首领战。

首领战——Metroid Hatcher

Metroid Hatcher是本作里面最简单的首领，除了两种阶段外，他只有一种伤害攻击。在第一阶段注意躲避Metr的冲撞攻击，同时锁定他的触须连续攻击。当四条触须全部被击毁后，击中攻击首领紫色的嘴部，打傻Metr。然后近身可以使用套索拉扯，然后重复攻击即可彻底消灭。

重新回到机关处，激活控制面板可以把萨姆斯带到另外的场景，那里也有一个能量块。找到能量块之后，使用最后的机关可以找到使用蜘蛛球的通道，前进找到记录点。记录后可以激活运输车，离开这里。

回到Pirate Homeworld后，再来到之前的电梯处，使用套索可以得到电梯右侧里面的导弹盒。之后乘坐电梯来到顶层，在保护盾前面使用套索打开。前面就是Skyway Access。消灭这里的敌人，变成球体可以打开右面的入口，从这里可以回到Defense Access。关闭这里的护盾，然后使用蜘蛛球向上前进来到传输站，乘坐列车可以到Mining Facility。

从列车出来正前方的门里可以记录游戏，然后向右走来到Mining Facility。消灭敌人，在机关面前可以召唤巨大的钻机。然后在绿门里面的管道里面可以得到导弹盒。在球体管道里面还可以到达另外一边的门，使用套索可以打开电梯。进去后，使用蜘蛛球到达另个调制机关前面，启动之后可以降落上面的电梯。在Phazon Harvesting，使用导弹攻击可以打傻敌人，但是敌人无法杀死。跳到上面的平台，穿过这里，来到Drill Shaft 1。

在Main Cavern，可以看到终极武器装备——离子射击。但是现在还无法得到，所以首先要乘坐里面的电梯来到下面，这里可以看到中间会有一个巨大的光束不断释放。来到场景里面，萨姆斯会发现自己已经被封闭在里面，同时还会不断出现敌人。场景中一次会刷出三个敌人，萨姆斯可以杀掉其中的两个，然后留下另外一个。一旦中央的光束释放，立刻变身球形，同时爆炸最后的敌人。当敌人撞击到光束口的时候，口就会出现四个目标。现在立刻攻击这些目标。如此，当四个目标都被毁灭后，就可以得到离子装备了。

装备离子射击可以允许玩家开启绿门，而且配合X扫描还可以攻击到护盾后面的机关。在隔壁Phazite Mine Entry找到导弹盒，然后回到Landing Site Charlie，使用离子射击可以消灭障碍。之后，召唤飞船记录档案。

乘坐飞船来到Pirate Homeworld的Command Center，乘坐电梯来到中央平台。要想关闭防御系统，首先需要来到最上层的平台，然后使用X扫描，分别会在上、中、下三层各找到三个黄球，OK，在X状态下射击消灭它们，这样海盗老家的防御系统就会被击破了。然后再回到最上方的平台，激活控制面板，这样银河联盟的船就可以着陆了。

根据司令官的命令，现在萨姆斯可以见他了。会面之后，萨姆斯将会和十二名联盟士兵一起战斗，在战斗中，萨姆斯必须最少保证四名士兵存活。战斗时，萨姆斯可以抢在所有的士兵之前攻击，使用重伤攻击吸引敌人注意或者迅速撂倒敌人，这样很容易保证己方人员的安全。

保护战斗结束后，存活下来的联盟士兵会引爆炸弹，之后就是萨姆斯单独行动。打开大门，进入到Transit Tunnel P70，然后遭遇首领战。

首领战——Pirate Commander

首领是个可以隐身转换位置的无赖家伙，萨姆斯最后首先消灭他的两名帮凶，然后再击中精力轰杀首领。其实这也算不上是什么首领战，总之萨姆斯可以轻松地获得胜利。

现在是时候消灭太空海盗老家的堕落种子的时候了。回到飞行平台，可以从地图上直接选择。

首领战——Ultra Ridley

首领的弱点就是胸部，这点可以从X扫描中看到，不过当然，外面会被重型护甲保护着。从一开始，首领飞龙就会不断放出火球，攻击火球可以从中得到回复。如果萨姆斯来到飞龙的身后，还会遭到他的尾部攻击。在第一阶段，萨姆斯可以首先攻击怪物的嘴部，当飞龙被打傻后，现在可以使用套索攻击。打开他的弱点后进入超级模式，对怪物进行重伤攻击。



第二阶段，飞龙重新获得弱点护甲。在首领重新攻击时使用X扫描，然后攻击他的肩膀弱点，很快，护甲就又会被击碎。第三阶段飞龙将会飞到空中，并且还可以使用地面轰炸攻击。利用萨姆斯的雷达系统，可以知道飞龙出现的方向。在投放几次之后，飞龙最后还是会落到地面，等待机会，进入超级模式可以秒杀之。

打败飞龙之后，得到了超级模式下的套索能力。堕落种子出现，释放能量可以彻底毁灭他。现在，这里也得到净化了。

乘坐飞船降落到Landing Site Bravo，回到Command Station，从这里可以进入Phazon。进入超级模式攻击，摧毁前面的变异障碍，进入里面的放进就是传送点。在这里可以启动控制Phazong，并允许银河联盟的舰队进入里面。重新回到飞船，这次萨姆斯将进入Phazon星球了。

[Phazon]

到达Phazon后，萨姆斯发现这里影响着自己的堕落细胞，而且屏幕上也多了一条显示条。现在，萨姆斯会被强制进入超级模式，而且，如果在显示条结束之前还没有找到黑暗萨姆斯的话，萨姆斯就会死。还有，当和外界空气解除时，倒数显示条可以暂时得到回复。

向Entry Canyon前进，这里会有Hopper Metroid攻击，但是在超级模式下可以很轻松地解决。来到Cavern Alpha，变身球体穿过走廊，注意不要掉落。使用导弹打开对面的障碍。在Cavern Beta Access不断上升的

路上，使用球体超级模式下的攻击消灭四周的敌人。当消灭场景里面所有的敌人时，下落到Phazoid Puffer。在自己的生命流失之前，迅速地离开。

在Cavern Beta尽量避免Metroid的攻击，然后使用导弹攻击生长的Phazon。打开前方的障碍，通过入口进入Drop Shaft。变身球体消灭房间里面的红色生长植物，之后直到中间的植物也彻底死亡。在第三个房间，萨姆斯的生命会不断减少，跳到最下面后，使用球体攻击消灭所有的敌人。在裂口的最下方，里面有一个带生命的门，毁灭它继续前进。在下一个房间里面又会出现大量敌人，萨姆斯需要不断攻击，最后又会出现道路。

最后来到Genesis Chamber，前面的Leviatian Hatcher有两个弱点。使用套索拉扯前方的标志，然后可以看到内部的组织。现在就是个机会可以摧毁他。

消灭他之后，吸收所有的补给品，然后就可以准备最终的战斗了。

首领战——黑暗萨姆斯



战斗开始，锁定敌人，然后不断射击。对方也会使用各种颜色的能量球还击。在躲避还击的同时保证围绕着敌人转动，还要不断射击。如果萨姆斯距离敌人太近，还会受到另外一种攻击。当然，敌人还会使用落地冲击攻击，只需要跳跃就能躲避。在第一阶段，躲在柱子后面可以躲避对方的大部分攻击。当打到一定程度后，萨姆斯将会飘浮起来并吸收地面上的堕落能量回复自己的能量。此时一定要迅速把萨姆斯击落到地面，然后使用蓄力猛烈攻击。

从地上站起的黑暗萨姆斯将会分裂成两个。扫描之后可以发现一个假的黑暗萨姆斯，然后提前消灭她。当多个黑暗萨姆斯同时出现在场景上时，使用X扫描可以找到真正的敌人。当黑暗萨姆斯和她的分身合体后，立刻展开攻击。



敌人会召唤更多的白色能量集中到拳头上，然后发射到地面上。萨姆斯碰到这些后就会被引爆。很快，黑暗萨姆斯就会再次召唤两个假人围绕在自己身边，并且试图攻击萨姆斯。攻击周围的假人，可以对敌人造成微弱伤害。不断地攻击黑暗萨姆斯，然后用X扫描本体……

消灭了黑暗萨姆斯之后，又出现了新的敌人，原来这些都是超级计算机的阴谋。

首领战——Aurora Unit 313

战斗一开始就以一个巨大的头部出现，首先使用扫描系统，萨姆斯射击他的触角，然后触角就会被黄色的光包围。攻击黄色光圈可以暂时打倒首领，同时掉落到地面。接近落地的头部，使用套索剥去他的护甲，然后使用重伤攻击。在战斗时，当首领发射紫色的射线攻击时，萨姆斯可以使用二段跳轻易躲避。最后，当首领再次从地面上起来时，同时会发射几枚导弹攻击。在导弹攻击到萨姆斯自己时消灭掉。

在第二阶段，首领的脑袋将会彻底和地面分离，这样他的弱点就会一直暴露出来。如果萨姆斯愿意，他可以一直攻击弱点直到敌人被消灭。这时的首领会发射重伤射线，如果可能的话，萨姆斯可以在柱子附近锁定首领的弱点，持续攻击。当首领旋转的时候，很难攻击到他的弱点。不过，当首领撞到附近的墙壁时，他的弱点就会再次显示出来。

最后，首领会飞到萨姆斯的上空，如果此时被攻击到，那么一定会受到很大伤害。现在萨姆斯可以频繁地进行跳跃，攻击首领至死。

[结束]

消灭掉313后，整个游戏就结束了。如果萨姆斯收集了超过75个物品，那么就会见到一个特别的结尾。如果收集到全部100个物品，那么在工作人员目录结束的时候看到另外一个结束画面。

包围银河世界的和平和安定
消灭扰乱宇宙秩序的太空海盗

能量块

能量块	行星	位置
1	G.F.S.Olympus	Ventilation Shaft
2	Norion	Substation East
3	Bryyo Cliffside	Reliquary II
4	Bryyo Thorn Jungle	Vault
5	Bryyo Cliffside	Ruined Shrine
6	Elysia Skytown West	Steambot Barracks
7	Elysia Skytown West	Arrival Station
8	Elysia Skytown East	Xenoresearch A Lift
9	Bryyo(between Cliffside and Thorn Jungle)	Machineworks Bridge
10	Pirate Homeworld Research Facility	Scrapworks
11	Elysia Skytown West	Zipline Station Charlie
12	Bryyo Ice	Tower
13	Pirate Homeworld Research Facility	Metroid Creche
14	G.F.S.Valhalla	Munitions Locker

飞船补充弹药

弹药	行星	位置
1	Bryyo Cliffside	Federation Landing Site
2	Bryyo Thorn Jungle	Auxiliary Dynamo
3	Elysia Skytown West	Security Station
4	Bryyo Ice	Hall of Remembrance
5	Bryyo Cliffside	Colossus Vista
6	Elysia Skytown West	Hoverplat Docking Platform
7	Pirate Homeworld Research Facility	Scrapworks
8	Pirate Homeworld Research Facility	Processing Access
9	G.F.S.Valhalla	Xenoresearch Lab

导弹位置

导弹	行星	位置
1	G.F.S.Olympus	Munitions Storage
2	Norion	Cargo Hub
3	Bryyo Cliffside	Grand Court Path
4	Bryyo Cliffside	Hillside Vista
5	Bryyo Cliffside grappling hook	Crash Site,above the
6	Bryyo Fire	Main Lift
7	Bryyo Fire	Gel Hall
8	Bryyo Fire	Gel Hall（获得冰导弹后）
9	Bryyo Fire	Gel Refinery Site
10	Norion	Maintenance Station（冰门后）
11	Bryyo Cliffside	Grand Hall
12	Bryyo Thorn Jungle	Jungle Generator
13	Bryyo Thorn Jungle	Generator Hall North
14	Elysia Skytown West	Transit Hub
15	Elysia Skytown West	Barracks Access
16	Elysia Skytown West	Skybridge Hera
17	Elysia Skytown West	Main Docking Bay
18	Bryyo Cliffside	Gateway
19	Bryyo Cliffside	Burrow
20	Bryyo Cliffside	Fuel Gel Pool
21	Bryyo Cliffside	Hidden Court
22	Bryyo Thorn Jungle	Ancient Courtyard
23	Bryyo Fire	Imperial Hall
24	Elysia Skytown West	Construction Site
25	Elysia Skytown East	Gearworks
26	Elysia Skytown East	Botanica
27	Elysia Skytown East	Concourse
28	Norion	Docking Bay Alpha
29	Norion	Substation West
30	Bryyo Cliffside	Falls of Fire
31	Pirate Homeworld Command Center	Command Courtyard
32	Pirate Homeworld Command Center	Command Station
33	Pirate Homeworld Command Center	Security Airlock
34	Pirate Homeworld Research Facility	Scrapvault
35	Pirate Homeworld Research Facility	Metroid Processing
36	Pirate Homeworld Research Facility	Creche Transit
37	Elysia Skytown West	Powerworks
38	Elysia Skytown West	Steambot Barracks
39	Elysia Skytown East	Concourse Ventilation
40	Bryyo Cliffside	Hall of Golems
41	Norion	Cargo Dock A
42	Pirate Homeworld Command Center	Flux Control
43	Pirate Homeworld Research Facility	Craneyard
44	Pirate Homeworld Command Center	Lift Hub
45	Pirate Mines	Phazon Quarry
46	Pirate Mines	Phazon Mine Entrance
47	Bryyo Cliffside	Fuel Gel Pool
48	Bryyo Fire	Temple of Bryyo
49	G.F.S.Valhalla	Medlab Alpha
50	G.F.S.Valhalla	Weapons Cache
51	G.F.S.Valhalla	Auxiliary Lift

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。



A.C.E系列的最终作降临PS2!大幅强化的华丽画面，全新制作的过场动画以及精心设计的各个任务，充分体现出了制作者的诚意。

Entry Title

统一历058年，外宇宙势力对地球发动了一次大规模的侵略战争，史称为“第一次防卫战争”。战后，联邦政府对反对联邦政府的卫星殖民地以及旧基卡诺斯帝国发动了经济制裁。

统一历059年，为解决战后的治安管理等问题，特殊部队“朗得·贝尔”成立。次世代战斗机竞标计划——超级诺亚计划正式实行。



统一历060年，未知小型陨石坠落地球，由陨石中出现的未知生命体对各地区发动的袭击不断扩大。对此联邦政府紧急编成了以“朗得·贝尔”队为首的特别调查部队。

究极进化之终篇

异常丰富的追加要素，双人同乐的协力与对战!

本作中有4种各具特色的游戏模式，**キャンペーン**是游戏中的主线剧情模式，共计29话。此模式中随着剧情的发展会不断地有新机体追加，还有，相应模式中的各个任务也会相应开启。在将主线剧情模式全部完成之后还会追加EX任务。**マルチプレイ**是双人任务模式。此模式下可以与朋友一起相互协力，共同完成任务。随着主线剧情模式的进行，可以选择的任务也会不断地增加。而**フリーミッション**是自由任务模式，在此模式中可以自由地选择完成过的任务，以及难易度等。具体的任务选择可以化分成两部分，其中之一是挑战主线剧情模式中的各个战斗任务，补完没有达成的**シークレット**。另外的部分是本模式中独有的原创特殊对决战，也会随着主线的进行不断地增加。最后，对战模式实现了玩家之间的对抗交流，此模式中除了可以选择参战的机体数量、战斗的背景舞台以外，还能自由设置BGM以及机体的AP。

菲伊·罗修楠迪

身为伊库斯布落的测试机师，也是联邦军的正规士兵。在一次意外事故中，她救下了巴雷鲁，之后将他也选为了伊库斯布落的测试机师。

巴雷鲁·欧兰德

游戏的男主人公。作为联邦军高官的养子被抚养长大的少年。在一次意外事故中搭乘上了伊库斯布落，开始了他的战斗生活。

伊库斯布落（普通型）

由联邦军开发的高性能新机体。伊库斯布落可以针对各种不同战况来更换与之相对应的装甲，达到最大限度发挥自机战力的目的。

PS2	本刊译名：异世纪传说3终焉			CERO A
	BANPRESTO	7329日元	2007年9月6日	
动作	DVD-ROM	日版	1~2人	106kb

Mission 游戏主线任务

在间歇画面选择出击后，会由与游戏中的剧情相关的角色来讲解下一个主线任务的内容。游戏中绝大多数的主线任务都是由多个小的任务组成的。根据玩家达成任务时的顺序，也会展开不同的分支剧情，比如说同时存在“援救友军”与“制压敌方据点”两个任务，根据完成先后顺序的不同，会产生不同的剧情对话。



→自由任务模式中新增的VS对决战。



↑认真观看任务开始前的战略讲解，对完成任务有很大的帮助。

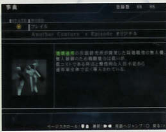


空间转移装置

由巴鲁德纳博士利用未知粒子开发的超常距离空间跳跃用装置——バルドナドライブ。在研究进行到最后阶段时，动力系统突然发生了暴走事故，相关研究人员都下落不明。之后此装置被政府冻结，相关资料也被抹消。

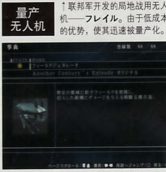
时空的隧道

在バルドナドライブ完全启动后所展开的连接不同时空中相似地点的隧道状的产物——ワームホール。随着バルドナドライブ能量的上升，其体积也会不断地扩大。当ワームホール两方的出口都达到极限状态时，相连接的两个空间就会产生物理性的接触，导致双方的毁灭。



过去的遗产

↑搭载了能远距离操作防卫炮的守护者系统的**ガンアーク**在本作中又再次复活了！



量产无人机

↑联邦军开发的局地战用无人机——**フレイル**。由于低成本的优势，使其迅速被量产化。

特殊防御兵器

↑**フィールドジェネレータ**能展开特殊的立场，进入立场的兵器都会受到损伤。

14ユニット编入——充实战力的新系统

通过发展主线剧情，间歇画面中会出现“ユニット编入”。在这里可以消费SP来购买新机体，充实自军的战力。游戏中像神高达、倒A高达等究极的机体也都是从这里购入后才能使用的。



↑游戏中究极机体都是从这里高价购入的。

Intermission 间歇整备画面

在此画面中可以查看到游戏中的各种资料或是变更各种设定。其中“事典”里记述了游戏中全88个特殊关键词的解说。“阅览”能够随意观赏在游戏中登场的265架机体、战舰的模型。在“战斗记录”中按照参战作品名称列出了玩家所使用过的机体的战斗次数，排在第一位的参战作品会得到一定程度的补正。而“映像记录”中则收录了主线剧情模式中出现过的所有剧情动画。



↑后期的几个VS对决战都非常有挑战性。

联邦军的最新兵器，游戏中的超强机体

在本作中的男女主人公专用机“伊库斯布落”拥有类似于SEED系的换装机能，根据作战环境的不同需要，伊库斯布落可以自由地更换装备。能够更换的4种装备包括了所有的类型。各种形态的伊库斯布落都有非常强力的攻击方式。无论是接近格斗战还是中、远距离炮击战，只此一机就可以实现全任务完成。在进行主线游戏时也建议将此机体作为优先强化的对象。



主人公专用机伊库斯布落的4种换装形态。

重武装型 Form-H

双手持有大型光线来复枪，背后搭载了高出力的激光炮的伊库斯布落。此形态为局地战专用的远距离炮击型。经过特殊强化的火力已经达到了战舰级别，但是由于增加的武装过重，大幅降低了机体的运动性。

远隔操作型 Form-T

此形态的伊库斯布落搭载有可以远距离操作的BC装甲，即将加装在身上的BC装甲作为特殊攻击的武器来使用，另外，远隔操作型的伊库斯布落也是擅长中距离枪击战的类型。

近战格斗型 Form-B

此形态的伊库斯布落最大的特征便是搭载了双手用的巨型实体剑。未使用时，此武器作为外部装甲装备在身上。为了不影响整体的运动性，大多数的附属武器全都没有装备。

强袭狙击型 Form-G

此形态的伊库斯布落是据点强袭专用的高机动型。为了达到一点突破、一击脱离的目的，而加装了高出力大型推进器与高精度狙击枪。同时，强袭狙击型也是近战格斗型的克星。

Cooperation Attack 协力攻击

《A.C.E》系列中的僚机系统在前两作中一直都没有得到真正意义上的体现。本作中此系统得到了改良，跟随玩家出场的两架僚机的实际作用也都显现出来。在游戏中特定的2架或3架机体同时出场后还可以使用比一般协力攻击更强力的特殊协力攻击（+EX）。尤其是在对BOSS战时使用此类型的协力攻击，可以达到一击逆转的超强效果。所以，出击时的机体选择也就需要更加慎重。



↑如图所示，在出击机体的AP。EXP的下方显示出了协力攻击的等级以及可以对敌方造成的伤害值。协力攻击的等级与最终伤害值都是根据出击机体的EXP来决定的，等级越高最终数值也就越大。

armor point

简称为AP，也就是机体的耐久值，游戏中所有机体的AP都是9999，当机体受到攻击后此数值会相应的减少，在每次出击前都可以消费SP来回复。

ace point

简称为SP，相当于其它游戏中的金钱。无论是强化改造机体能力、还是修理回复SP都要用到它。此外，编入新机体时也是要花费大量的SP后才可以使用的。

VAC Variable Ace Combination

Lv.3…3HIT → Lv.6…6HIT → Lv.9…9HIT



↑较低级别的协力攻击，3连击的最终伤害值有时还不如某些单机所持有的强力武器高。



↑较强级别的协力攻击，6连击伴随着华丽的攻击画面给与敌方强力的伤害。




↑超强级别的协力攻击。当出击的3架机体等级达到最高时才可以使用，看准时机使用此技能，甚至可以秒杀BOSS级的敌人。

experience

在《异世纪传说3》中机师是没有等级这个概念的，所以经验值的效果并没有直接地体现出来。但是，在机体进行强化时却受到了经验值的限制，随着机师经验值的增加机体各项的强化段数也会相应的开启。经验值如果不足，即便是拥有再多的SP也无法对机体进行强化。还有，一同出战的僚机所发动协力攻击的等级与对敌方机体所造成的最终伤害值也是根据各机体的经验值来计算的。






EX协力技之双重奥拉斩击

来自两个不同世界的圣战士ナナジン与ビルバイン一起使用奥拉斩击。两架机体虽小，但协力攻击的威力却十分惊人。




EX协力技之龙骑队连击

与原作动画相同，让龙骑兵ドラグナ队的3架机体同时出击后就可以使用超强力的协力攻击，将敌机瞬间秒杀。

Weapomon Ualite 武器的属性

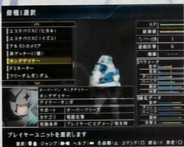
游戏中机体的武器可以分为射击系、格斗系与特殊系这几类，其中，在射击系武器中又有着多种不同的攻击属性，机枪类的武器有着连射速度快，攻击力低的特点，一般情况下根本就没有使用的价值，但是此类武器有着特殊的属性——导弹迎击，在敌方机体发出的实体导弹接近，而自机又来不及回避时就可以用此武器将之击落。部分大型激光武器都有着“贯通”或是“爆发”的属性，此类武器可以对射程内的全部敌方机体造成大威力的伤害，属于非常实用的武器，唯一的缺点就是大型激光武器的残弹都非常少，战斗时还是要把把握好最佳的使用时机，才能获得最大的效果。

52游戏操作方式	
键位	用途
左遥杆	控制机体移动
右遥杆	调整视角
十字键	切换地图（大\小）
方块键	使用主武器（射击）攻击
三角键	切换锁定目标
圆圈键	使用近身格斗武器攻击
叉子键	加速器（开\关）
L1键	开启附属武器选项（按住L1后再配合其它键位使用附属武器）
L2键	使用协力攻击（满足特定条件后）
R1键	控制机体上升
R2键	控制机体下降

Support Skill 支援特技

与“协力攻击”系统比较类似，本作中“支援特技”也是证明了我方两架僚机真实存在感的系统。游戏中每架机体都有各自的协力技，此项设定的种类十分的丰富，除了普通的协助攻击型之外，还有定时回复型、防御扰乱型等。出击时根据战况合理地选择一同出场的僚机也是获取胜利的必要条件之一。下面简单介绍一下在游戏中比较有代表性的几种“支援特技”，供大家在游戏时作为参考之用。

↓合理地选择僚机同伴，会对任务的顺利完成有很大的帮助。





高达X改良型

此机体各项能力相对比较平均，就机体本身能力来说作为僚机也是不错的选择。改良型的高达X作为僚机时会使用强力的敌方单体攻击兵器，其发动条件最为特殊——当敌方出现强力的机体时使用。此武器还有增加对方硬直时间的效果，BOSS时会给玩家创造出不少的好机会。

高机动型黑百合

黑百合在游戏中属于登场较晚的机体（18话后加入），它的支援特技并不是普通的协力攻击型。当玩家的机体AP降到30%以下后，其就会发动特殊支援特技——**ディスト-ションフィ-ルド**。当然了，发动后享受效果的不是其自机，而是玩家所驾驶的机体。

真·盖塔－1

究极的魔神真·盖塔－1也幸运地来到了A.C.E的世界……在本作中此机体虽然有两个版本——龙马版与号版，但就机体的能力来讲没有变化。真·盖塔－1的支援特技是大范围的敌全体攻击。当大量的敌方部队聚集在一起时，发动此项特技会收到很好的效果。

伊库斯布落强袭狙击型

身为本作主人公专用机的伊库斯布落有5种形态（算上普通型……），每种形态的伊库斯布落也都有各自的支援特技。其中强袭狙击型伊库斯布落的支援特技“**ブラズマコ-テイングモ-ド**”的发动条件比较极端——要求玩家所驾驶的机体AP降到10以下。但其超强力的范围攻击可以瞬间秒杀掉范围内的全部敌机（BOSS级的除外……），可以说是危机时的救命稻草。



↑敌我双方的舰队相互对峙，发动进攻的同时守护我方舰队也是此次战役的任务之一。



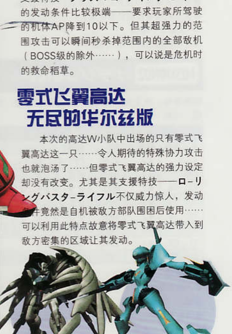
↑本作中不仅机体的武器种类非常丰富，尤其是使用的时候比起前作更加的简便。



↑我方3架母舰同时出击，此次任务必将会是一场战况异常激烈的大型持久战。

零式飞翼高达无尽的华尔兹版

本次的高达W小队中出场的只有零式飞翼高达这一只……令人期待的特殊协力攻击也就泡汤了……但零式飞翼高达的强力设定却没有改变。尤其是其支援特技——**ロ-リングバスタ-ライフル**不仅威力惊人，发动条件竟然是自机被敌方部队围困后使用……可以利用此特点故意将零式飞翼高达带入到敌方密集的区域让其发动。



Unit Intenisfication 机体强化



↑强化机体的画面，其中选择强化攻击力后机体的全部武器都会相应的提高。

A.C.E系列中也有类似于正统机战系列的机体强化系统。通过消费SP(**エ-スポイント**)来强化机体的各项能力。但与机战系列不同的是本作中的机体强化受到了机师经验值的限制。随着经验值的增加可强化的段数也会增加，当机师的经验值不足时就会显示为强化不可。其中当每项下方的蓝色条状槽满时相应的强化项目就会增加一格。残念的是即便将全部项目改满，也没有额外的附加奖励。

可以强化的项目

本作中可以强化的项目共计5种。分别是增加机体防御力的装甲强化、强化机体加速移动时速度的**ダッシュ**强化、减少机体加速或紧急回避时加速器的加热量的**バ-ニア**强化、提高机体回旋速度，使机体旋转时的角度缩小的回旋强化以及最后的增加机体各个武器伤害值的攻击力强化。全部的强化项目可改造的段数都为10段，不同机体强化时的增加量也大不一样，根据各个机体自身的特点强化其优势项目对游戏的进行是有很大帮助的。

来自前作的礼物

在开始本作游戏时，如果记忆卡中拥有上一作的存档（不一定非要通关存档，就算是第1话的存档也行），就能继承到50000点的SP。奖励的SP虽然不算多，也足够解决游戏初期的贫困问题了。



↑随着号的大叫，真盖塔使出了强力的必杀攻击。

感受!激烈、刺激的战场对决
达成!丰富、充实的各项任务

MISSION01 未确认生命体调查

胜利条件：敌全灭；败北条件：无（注：败北条件为“无”时表示只要自机不被击破就不会GAME OVER）；限制时间：20分以内

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3～6	★2	3250	??? x2、??? x1、??? x2、??? x2、??? x2
2、7	★2	3200	??? x2、??? x2、??? x3、??? x1、??? x1
11	★5	21300	??? ×2、??? ×10
21～23	★5	35240	??? ×27、??? ×2

战场解说

- ●将敌方集团1～3全灭后敌方集团4～7登场。
- ●将敌方集团4～7全灭后敌方集团11登场。
- ●将敌方集团11全灭后敌方集团21～23登场。
- ●发生剧情事件后任务结束。

シ-クレット条件

将自机的损伤控制在100以下

MISSION02 ナデシコB援护

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1～3	★2	9140	ビケット艦x1、リガードx2、グラージx4
11	★1	1980	リガード ×3
12、14	★2	9600	グラージ×4、リガード ×8
13、15	★3	14400	グラージx6、リガードx12
16～18	★2	4800	グラージ×2、リガード ×4
4、5	★2	7100	ビケット艦x1、??? x3、??? x3
21、22	★1	1980	リガード ×3
31～33	★2	1800	??? x2、??? x2、??? x2

战场解说

- ●将敌方集团2或3击破后敌方集团4、5、21、22、31～33登场。
- ●将敌方集团2、3、21、22、31～33击破后任务完成。

シ-クレット条件

将ナデシコB的损伤控制在20%以下

MISSION03 バルドナ・ドライブ制压

胜利条件：制压全部目标基地；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、2	★5	27860	??? ×18、??? ×2
3	★2	9840	??? ×12
4	★5	21310	??? ×1、??? ×18
11、12	★2	3600	??? ×6、??? ×6
13、15	★2	9840	??? ×12
14	★2	4920	??? ×6
21、22	★2	9740	??? ×1、??? ×3、??? ×1、??? ×2
23、24	★3	11540	??? ×1、??? ×5、??? ×1、??? ×4

战场解说

- ●敌方增援部队21、22登场。
- ●敌方增援部队23、24登场。
- ●将敌方集团1～4击破后进入BOSS战。
- ●与BOSSブラッドアーク战斗一定时间后任务完成。

シ-クレット条件

给与ブラッドアーク90%以上的伤害

MISSION04 不明势力扫讨

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
11	★2	6100	ドートレス×5
12～14	★2	7320	ドートレス×6
1～3	★2	10820	新联邦军超大型输送机×1、ドートレス×6
4、5	★3	14830	新联邦军超大型输送机×1、ドートレス・コマンド×1、ドートレス×4
6	★4	17270	新联邦军超大型输送机×1、ドートレス・コマンド×1、ドートレス×6
21、22	★1	2440	ドートレス×2
23～26	★2	7320	ドートレス×6
31、32	★4	9440	メタルビースト×1、インベーダー×3、インベーダー×3、インベーダー×3
41～44	★5	105600	メタルビースト×15、インベーダー×5、インベーダー×5、インベーダー×5
51	★5	30730	ガンダムアシュタロン×1、ドートレス×4

战场解说

- ●敌方增援部队31、32登场。
- ●敌方增援部队7、8登场。
- ●将敌方集团4～6、31、32击破后敌方增援部队41～44登场。
- ●当敌方增援部队41～44登场后，再经过一段时间发生剧情。
- ●敌方集团51登场后将其击破，任务完成。

シ-クレット条件

将フリーデン的损伤控制在20%以下

MISSION05 月光号援护

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
2	★2	8680	ローランド×1、ドートレス・フライヤー×6
3	★2	9280	ローランド×1、モンスーノtype10×6
4	★4	13500	ローランド×1、モンスーノtype20×1、ドートレス・フライヤー×6
5	★4	14160	ローランド×1、モンスーノtype20×1、モンスーノtype10×6
11、13、15、23	★2	7320	ドートレス×6
12、14、16	★4	13770	ドートレス・コマンド×1、ドートレス×6
21、22、24、25	★2	12000	ドートレス×6、ドートレス・フライヤー×6
31	★2	4400	モンスーノ type10×5
32	★2	3900	ドートレス・フライヤー×5
33、35	★1	2340	ドートレス・フライヤー×3
34、36	★1	2640	モンスーノ type10×3
1	★5	22840	ローランド×2、モンスーノtype20×1、ドートレス・フライヤー×6、モンスーノtype10×6
41	★5	23780	ガンダムヴァサーゴ×1

战场解说

- ●敌方增援部队31～36登场。
- ●敌方增援部队1登场。
- ●将敌方集团1～5击破后敌方部队撤退。
- ●将登场的敌方增援部队41击破后任务完成。

シ-クレット条件

在150秒以内制压全部的敌方基地

MISSION06 エクソダス援护

胜利条件：列车到达目标地点；败北条件：列车被破坏；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
9、41	★2	4020	ドーベック×6
42	★2	6030	ドーベック×9
43	★3	8040	ドーベック×12
44	★3	10050	ドーベック×15
1～3、5	★2	4020	ドーベック×6
4、6	★4	12360	アンダーゴーレム×2、ドーベック×4
11	★4	13030	アンダーゴーレム×2、ドーベック×5
31	★4	13680	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×10
12	★4	13030	アンダーゴーレム×2、ドーベック×5
22、23	★2	1760	モンスーノ type10×2
13	★2	4690	ドーベック×7
24	★2	1760	モンスーノ type10×2
10	★4	12360	アンダーゴーレム×2、ドーベック×4
26	★2	1760	モンスーノ type10×2
35	★3	6640	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×2
36、38	★1	880	モンスーノ type10×1
37、39	★2	1760	モンスーノ type10×2
51	★5	25290	ラッシュロッド×1、ドーベック×4

战场解说

- ●敌方增援部队1、2、11登场。
- ●敌方增援部队31登场。
- ●敌方增援部队3、4、12、22、23登场。
- ●在列车行进途中，敌方增援部队5、6、10、26、13、24登场。
- ●发生敌方发动总攻的剧情后敌方增援部队35～39登场。
- ●当列车到达目标地点前，敌方增援部队51登场。将其击破后任务完成。

シ-クレット条件

击破100架以上的敌机

MISSION07 真ドラゴン破坏

胜利条件：母舰到达目标地点；败北条件：母舰被击破；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3、5、7、10	★2	7740	大型输送机×1、ドートレス×2、インベーダー×2
2、4、6、8、9	★4	14830	大型输送机×1、ドートレス×1、ドートレス×4
21、22	★2	7320	ドートレス×6
31、32	★2	6100	ドートレス×5
33	★2	7320	ドートレス×6
41	★2	8540	ドートレス×7
51、52	★1	2440	ドートレス×2
61-66、68、71	★3	7940	メタルビースト×1、インベーダー×2、インベーダー×2
67、69、70、72	★3	14680	メタルビースト×2、インベーダー×1、インベーダー×2
81～84	★2	5760	ドートレス×3、インベーダー×2、インベーダー×2、インベーダー×1
11、13	★4	13550	大型输送机×1、ドートレス×1、インベーダー×4、インベーダー×4、インベーダー×4
12	★2	7740	大型输送机×1、ドートレス×1、インベーダー×2、インベーダー×2、インベーダー×2
91	★5	23720	エリゴル×1、グリゴリ01×4

战场解说

●敌方增援部队11～13登场。

●母舰到达目标地点后发生剧情。

●敌方增援部队91登场后，将其全部击破，任务完成。

シ-クレット条件

击破战场上全部的メタルビ-スト

MISSION08 不明势力扫讨2

胜利条件：敌全灭；败北条件：无；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3	★1	2850	ゲバイ×3
2、4	★1	1250	ダイン×1
11	★2	10750	？？？×2、ゲバイ×5
12、13	★2	13570	？？？×2、ダイン×3、？？？×2、ゲバイ×3
21、22	★3	12720	？？？×2、？？？×7
31	★5	28180	ファルゲン×1、ダイン×2、ゲバイ×2

战场解说

●将敌方部队1～4击破后敌方增援部队11～13登场。

●敌方增援部队21、22登场。

●当击破一定程度的敌方机体后，敌方增援部队31登场。

シ-クレット条件

击破全部的积尸气

MISSION09A 联邦本部防卫

胜利条件：击破オウカオ-；败北条件：母舰被击破；限制时间：25分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★2	18350	输送哨戒机×2、ダイン×2、ゲバイ×8、ギラ・ド-ガ×1
2	★3	26520	输送哨戒机×2、ダイン×5、ゲバイ×4、ギラ・ド-ガ×2
11	★2	22750	ギラ・ド-ガ×7
21、23、24	★2	9740	ヌ-ジャデル・ガ-×1、リガ-ド×6
22	★2	4620	リガ-ド×7
25～27	★1	2550	ダイン×1、ゲバイ×2
28	★3	8915	ゲバイSP×1、ダウツエン×2、ゲバイ×4
29、31	★2	4200	空战ポッド×12
30	★2	5280	リガ-ド×8
3	★3	30130	输送哨戒机×2、ダウツエン×2、ダイン×4、ゲバイSP×1、ギラ・ド-ガ×4
4	★4	21950	输送哨戒机×2、ダウツエン×1、ゲバイ×10、ゲバイSP×1、ダイン×2
12	★2	22750	ギラ・ド-ガ×7
41、42	★2	14610	ライデン×6
51	★5	22420	オウカオ-×1、ライデン×2

战场解说

●建议以最快速度将敌方部队11、12击破，制压自走炮。

●敌方增援部队3、4、12登场。

●敌方增援部队41、42登场。

●敌方增援部队51登场后，将其击破，任务完成。

シ-クレット条件

阻止无限启动炮的发射

MISSION10A アマテラス防卫

胜利条件：击破敌方全部战舰；败北条件：无；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、4、7	★2	16500	ムサカ级轻巡洋舰×1、ギラ・ド-ガ×4
3、6、9	★2	5120	宇宙高速艇×1、积尸气×2、バッタ×2
8	★2	7400	フンボルト×1、ゲバイ×2、ダイン×2
12	★2	6340	宇宙高速艇×1、积尸气×4
13、20	★4	19690	ムサカ级轻巡洋舰×1、ギラ・ド-ガ×1、ギラ・ド-ガ×2、积尸气×2
14	★2	16500	ムサカ级轻巡洋舰×1、ギラ・ド-ガ×4
15、18、21	★2	7400	フンボルト×1、ゲバイ×2、ダイン×2
16、19	★4	12670	フンボルト×1、ゲバイSP×1、ゲバイ×2、ダイン×2
17	★2	6340	宇宙高速艇×1、积尸气×4
31	★5	25850	ヤクト・ド-ガ(ギュネイ)×1

战场解说

●将敌1、3、4、6、7、8、9部队中的战舰全部击破后残余敌方部队会撤退。

●敌方增援部队12～21登场。

●敌方增援部队31登场后将其击破，任务完成。

シ-クレット条件

完全回避远距离的炮击

MISSION11A ベルクト追击

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、2	★1	7800	リガ-ド×2、インベ-ダ-×2、インベ-ダ-×3、インベ-ダ-×3、グラ-ジ×2、インベ-ダ-×2
3、4	★2	9500	ヌ-ジャデル・ガ-×1、グラ-ジ×1、リガ-ド×4
11	★1	10110	グラ-ジ×6、リガ-ド×6
12	★1	1400	重攻击机×1、空战ポッド×3
13	★1	1750	重攻击机×2、空战ポッド×3
14、15	★1	4800	グラ-ジ×2、リガ-ド×4
31、33	★2	7000	ピケット舰×2
32	★1	3500	ピケット舰×1
16	★2	9240	ヌ-ジャデル・ガ-×1、グラ-ジ×2、リガ-ド×2
41～43	★1	3060	グラ-ジ×1、リガ-ド×3
44～46	★2	5780	ヌ-ジャデル・ガ-×1
51、53	★2	10640	ピケット舰×1、クァドラン・ロ-×1
52	★1	5660	ピケット舰×1、グラ-ジ×2
20	★1	3503	グラ-ジ×1、リガ-ド×4
21	★2	4800	グラ-ジ×2、リガ-ド×4
24	★1	3521	グラ-ジ×1、リガ-ド×1、インベ-ダ-×1、インベ-ダ-×1、インベ-ダ-×2
71～86	★2	5100	グリゴリ06×5
61	★5	30560	ブラッドア-ク×1、グリゴリ06×5

战场解说

●敌方增援部队3、4登场。

●月光号到达战场。

●敌方增援部队11登场。

●敌方增援部队12、13登场。

●敌方增援部队14、15登场。

●敌方增援部队31～33登场。

●敌方增援部队16登场。

●敌方增援部队41～43登场。

●敌方增援部队44～46登场。

●敌方增援部队51～53登场。

●月光号掉转方向。

●敌方增援部队20、21登场。

●敌方增援部队24登场。

●月光号到达目标地点后、敌方增援部队71～86登场。将其全灭后再击破敌方增援部队61，任务完成。

シ-クレット条件

不让月光号迁回，直接完成任务

MISSION09B コ-ラリアン接触

胜利条件：月光号到达目标地点；败北条件：母舰被击破；限制时间：12分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
21、23、31、32	★2	6100	ド-トレス・ウエポン×5
22、24	★4	11330	ド-トレス・コマンド×1、ド-トレス・ウエポン×4
41、42	★1	2440	ド-トレス・ウエポン×2
1	★2	7520	ロ-ランド×1、モンス-ノ type10×4
2	★2	9280	ロ-ランド×1、モンス-ノ type10×6
51	★2	6340	ド-トレス・ウエポン×1、ド-トレス×2、ド-ベック×4
52、53	★2	9760	ド-トレス×8
54、55	★2	6700	ド-ベック×10
56～59	★3	13110	ド-トレス×8、ド-ベック×5
3	★2	7520	ロ-ランド×1、モンス-ノ type10×4
4	★2	12400	ロ-ランド×1、モンス-ノ type20×1、モンス-ノ type10×4
5	★2	9280	ロ-ランド×1、モンス-ノ type10×6
6、8	★2	12400	ロ-ランド×1、モンス-ノ type20×1、モンス-ノ type10×4
7	★2	7520	ロ-ランド×1、モンス-ノ type10×4
9～11	★2	12400	ロ-ランド×1、モンス-ノ type20×1、モンス-ノ type10×4
61	★5	29060	typetheEND×1、モンス-ノ type10×4

战场解说

●敌方增援部队3～5登场。

●敌方增援部队6～8登场。

●敌方增援部队9～11登场。

●月光号到达目标地点后敌方增援部队61登场后将其击破，任务完成。

シ-クレット条件

使月光号的AP在40%以上的状态完成任务

MISSION10B 重要物资夺还

胜利条件：击破全部的输送舰；败北条件：输送舰到达目标地点、母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
21、23	★2	8180	ドテリア护卫舰×1、ド-トレス?フライヤ-×6
22、24	★2	6620	ドテリア护卫舰×1、ド-トレス?フライヤ-×4
31、32	★2	14630	モンス-ノ type10×6、ド-トレス?フライヤ-×5、ド-トレス・フライヤ-×1
1～3	★1	5060	新联邦军超大型输送机×1、ド-トレス・フライヤ-×2
41、43	★1	6200	抗体コ-ラリアン×5、抗体コ-ラリアン×4
42、44	★2	5100	抗体コ-ラリアン×3、抗体コ-ラリアン×7
4、5	★1	5260	新联邦军超大型输送机×1、モンス-ノ type10×2
6、7	★1	5060	新联邦军超大型输送机×1、ド-トレス・フライヤ-×2
51	★1	5020	モンス-ノ type20×1、ド-トレス・フライヤ-×2、モンス-ノ type10×3
52	★2	13080	アンダ-ゴレ-ム×2、モンス-ノ type20×2、モンス-ノ type10×2
53	★2	12880	アンダ-ゴレ-ム×2、モンス-ノ type20×2、ド-トレス・フライヤ-×2
8、9、12	★1	5140	新联邦军超大型输送机×1、モンス-ノ type20×2
10、11	★1	5060	新联邦军超大型输送机×1、ド-トレス・フライヤ-×2
61	★5	25850	ガンダムアシュタロン
62	★5	23780	ガンダムヴァサ-ゴ

战场解说

●将敌方输送舰1～3击破后敌方输送舰4登场。

●敌方输送舰5、6登场。

●敌方输送舰7登场。

●敌方增援部队51～53登场。

●敌方输送舰8～12登场。

●敌方输送舰全灭后敌方增援部队61、62登场。将其中之一击破后，任务完成。

シ-クレット条件

在输送机进入警告区域前将其全部击破

MISSION11B 迫击部队伏击

胜利条件：制压全部目标基地；败北条件：母舰被击破；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
31、32	★2	3350	ド－ベック×5
11	★2	5120	ド－ベック×4、ド－トレス×2
1、3、5	★4	11450	ド－トレス・コマンド×1、ド－ベック×2、ド－トレス・ウェポン×3
2、4、6	★4	13460	アンダ－ゴ－レム×2、ド－ベック×2、ド－トレス×2
21、23、24	★2	9450	ド－ベック×5、ド－トレス×5
22	★2	6100	ド－トレス×5
25	★2	3350	ド－ベック×5
41、43	★4	11330	ド－トレス・コマンド×1、ド－トレス・ウェポン×4
46	★2	6100	ド－トレス×5
49	★2	3350	ド－ベック×5
31、33	★2	3350	ド－ベック×5
34	★4	11330	ド－トレス・コマンド×1、ド－トレス・ウェポン×4
50	★2	6100	ド－トレス×5
42、44	★4	12360	アンダ－ゴレ－ム×2、ド－ベック×4
51	★5	23550	ドミネ－タ－×1
52	★5	20420	パワ－ゴ－レム×1

战场解说

- 敌方增援部队41、43登场。
- 敌方增援部队46、49登场。
- 敌方增援部队31、33、34、50登场。
- 敌方增援部队42、44登场。
- 将敌方基地1～6制压　R后敌方增援部队51、52登场。

シ－クレット条件

150秒以内制压全部的敌方基地

MISSION12B 真ドラゴン破坏2

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、2、4、5	★2	9580	大型输送机×1、ド－トレス×4、インベ－ダ－×1、インベ－ダ－×2
3、6	★4	15120	大型输送机×1、メタルビ－スト×1、ド－トレス×4
11	★2	7320	ド－トレス×1、ド－トレス×5
12	★1	2440	ド－トレス×2
21～23	★2	9760	ド－トレス×2、ド－トレス×6
31～34	★2	7280	ド－トレス×4、インベ－ダ－×4、インベ－ダ－×4
7	★2	9580	大型输送机×1、ド－トレス×4、インベ－ダ－×1、インベ－ダ－×2
8	★4	14830	大型输送机×1、ド－トレス×1、ド－トレス×4
41	★5	23550	ドミネ－タ－×1
9	★5	28280	大型输送机×2、ド－トレス×2、ド－トレス×2、インベ－ダ－×2、インベ－ダ－×2、ド－トレス×2、インベ－ダ－×2
51	★5	29540	ブラッドア－ク×1、グリゴリ06×4

战场解说

- 敌方增援部队7、8登场。
- 敌方增援部队41登场。
- 将敌方部队1～8、12击破后敌方增援部队51登场。

シ－クレット条件

找到全部的ドミネ－タ－（4次）

MISSION13 大气圈突入

胜利条件：敌战舰全灭；败北条件：无；限制时间：10分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3、5	★2	11060	フンボルト×2、积尸气×1、ダイン×1、ゲバイ×3
2、4、7	★2	8840	宇宙高速艇×2、积尸气×4
6、9	★4	17400	宇宙高速艇×2、マジン×1、积尸气×2、ダイン×2
8、10	★3	12320	フンボルト×2、积尸气×2、ダイン×2、ゲバイ×2
21～44	★4	6000	卫星炮×6
51	★5	46530	ファルゲンカスタム×1、ゲルフ・マッフ×1、レビゲルフ・マッフ×1、ヤクトゲルフ・マッフ×1

战场解说

- 将敌方部队1～10击破后残余机体会撤退。
- 敌方增援部队51登场后将其击破，任务完成。

シ－クレット条件

让卫星炮击落30架以上的机体

MISSION14 防卫网突破

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、6	★2	13740	マジン×1、积尸气×6
2、4	★1	19500	ギラ・ド－ガ×6
3、5	★2	23950	六连×1、ギラ?ド－ガ×6
7	★2	14700	六连×1、ギラ?ド－ガ×2、积尸气×4
11、12、16、17	★1	1160	ダウツエン×2
13～15	★1	1500	ゲバイ×2
21	★2	4160	ダウツエン×2、ゲバイ×4
22	★2	6000	ゲバイ×8
23	★2	5660	ダウツエン×2、ゲバイ×6
24	★3	17010	ギラ・ド－ガ×2、积尸气×8、ダウツエン×1、ゲバイ×3
25	★2	6000	ゲバイ×8
31～42	★1	1	ミサイル×1
51	★4	19850	ゴ－スト×1
61	★4	10590	输送哨戒机×1、ゲバイSP×1、ダウツエン×4
62	★4	10950	输送哨戒机×1、六连×1、ゲバイ×4
63	★2	7250	输送哨戒机×1、ゲバイ×5
64	★4	15320	输送哨戒机×1、マジン×1、积尸气×4
65	★2	7250	输送哨戒机×1、ゲバイ×5

战场解说

- 将敌方集团1～7全灭后敌方增援部队61～63登场。
- 将敌方部队61～63击破后，任务完成。

シ－クレット条件

在420秒以内制压敌方全部的基地，并且要保证友军战舰的生存

MISSION15 マクロス破坏

胜利条件：敌全灭；败北条件：无；限制时间：10分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	20000	マクロス×1
21	★2	4169	积尸气×2、ゲバイ×3
22	★2	3840	积尸气×4
23～25	★1	5350	ギラ・ド－ガ×1、ダイン×2
11、13、15	★5	14050	六连×1、积尸气×10
12	★4	30450	六连×1、ギラ・ド－ガ×8
14	★4	12850	六连×1、ダイン×8
16	★4	10450	六连×1、ゲバイ×8
31～34	★2	4800	积尸气×5
41	★5	29540	ブラッドア－ク×1、グリゴリ06×4

战场解说

- 将敌方部队11～16击破后就可以攻击マクロス了。
- 敌方增援部队31～34登场。
- 将マクロス击破后敌方增援部队41登场。
- 将ブラッドア－ク的HP减到一定程度后任务完成。

シ－クレット条件

使全友军部队保持生存

MISSION16 トレゾア技研防卫

胜利条件：敌全灭；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3、6	★1	7520	新联邦军超大型输送机×1、ド－ベック×6
2、4	★2	15800	新联邦军超大型输送机×1、アンダ－ゴ－レム×2、ド－ベック×4
5	★2	14160	ロ－ランド×1、モンス－ノ type20×1、モンス－ノ type10×6
21～23	★1	4020	ド－ベック×6
11、12	★1	4020	ド－ベック×6
51、52	★1	2640	モンス－ノ type10×3
31	★2	5800	抗体コ－ラリアン×4、抗体コ－ラリアン×6
32、34	★2	7000	抗体コ－ラリアン×4、抗体コ－ラリアン×4、抗体コ－ラリアン×6
41	★2	11920	モンス－ノ type20×1、モンス－ノ type10×8
42	★2	11440	アンダ－ゴ－レム×2、モンス－ノ type10×2
7、9	★2	12400	ロ－ランド×1、モンス－ノ type20×1、モンス－ノ type10×4
8	★2	15800	新联邦军超大型输送机×1、アンダ－ゴ－レム×2、ド－ベック×4
61	★5	25420	ブラックメ－ル×1、モンス－ノ type10×2、ド－ベック×2

战场解说

- 敌方增援部队41登场。
- 敌方增援部队42登场。
- 敌方增援部队7～9登场。
- 将敌方部队1～9、51、52击破后，敌方增援部队61登场。
- 将ブラックメ－ル击破后任务完成。

シ－クレット条件

将中途背叛的友军部队全部击破

MISSION17A 联邦本部防卫2

胜利条件：制压全部目标基地；败北条件：母舰被击破；限制时间：20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、6	★2	10700	ズワイ×5
2～5	★3	16310	ギルガザムネ×1、ズワイ×4
11、14、15、18	★2	3150	ダイン×3
12、13、16、17	★2	1160	ダウツエン×2
31、32	★2	9760	ライデン×4
33、34	★2	7320	ライデン×3
35、36	★1	6420	ズワイ×3
37～39	★2	8550	ズワイ×1、ダウツエン×2、ダイン×5
41	★3	10590	输送哨戒机×1、ゲバイSP×1、タウツエン×4
42	★4	13520	输送哨戒机×1、ゲバイSP×1、ダイン×5
51	★5	27300	オウカオ－×1、ライデン×4
61	★5	26800	ドハツ・オウカオ－×1

战场解说

- 敌方增援部队41、42登场。
- 敌方增援部队31、32登场。
- 将敌基地1～6制　R后残余部队撤退。
- 敌方增援部队51登场。
- 敌方增援部队61登场。

シ－クレット条件

让オウカオ－在30秒以内发动ハイパ－化

MISSION18A ネオ・ジオン舰队

胜利条件：击破敌方全部战舰；败北条件：敌方战舰到

达目标地点（7艘以上）；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、4、6、8	★2	3000	木连型驱逐舰×2
2	★1	2000	ムサカ级轻巡洋舰×1
3、5、7	★2	5000	ムサカ级轻巡洋舰×1、木连型驱逐舰×2
11	★2	9380	ギラ・ドーガ×2、积尸气×3
12	★2	3840	积尸气×4
13	★2	4800	积尸气×5
14	★2	3500	ギラ・ドーガ×2
21、22	★1	1400	バッタ×4
23	★2	3840	积尸气×4
24	★2	8050	ギラ・ドーガ×1、积尸气×5
25	★4	11610	ギラ・ドーガ×1、积尸气×4
26	★1	9800	マジン×1、积尸气×4
31、33	★2	3000	木连型驱逐舰×2
32、35	★2	5000	ムサカ级轻巡洋舰×1、木连型驱逐舰×2
34、36	★2	4500	木连型驱逐舰×3
41	★1	2880	积尸气×3
42、43	★4	6370	六连×1、积尸气×2
44	★1	5170	ギラ・ドーガ×1、积尸气×2
51	★5	29820	エリゴルカスタム×1、グリゴリ09×6

战场解说

● 敌方增援部队4～8、12～14登场。
● 敌方增援部队21～24登场。
● 敌方增援部队25、26登场。
● 敌方增援部队31～36、41～44登场。
● 敌方战舰全部击破后，将登场的敌方增援部队51击破，任务完成。

シークレット条件

将全部的敌方战舰击破

MISSION19A 遗迹制压作战

胜利条件：阻止敌方部队突破防卫线；**败北条件：**敌方部队突破防卫线；**限制时间：**8分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、4、5	★5	16040	六连×1、ギルガザムネ×1、积尸气×4
2、3、6	★5	16270	六连×1、マジン×1、积尸气×4
11、14、16、17	★2	2900	ダウツエン×5
12	★2	4800	积尸气×5
13、15	★2	5250	ダイン×5
21～26	★2	1750	バッタ×5
44、47	★4	9540	ゲバイSP×2
45	★2	4800	积尸气×5
46	★4	15500	ギルガザムネ×2
48、52	★4	9540	ゲバイSP×2
49	★2	2900	ダウツエン×5
50	★2	5250	ダイン×5
51	★4	15500	ギルガザムネ×2
53	★2	4800	积尸气×5
54	★4	15960	マジン×2
61	★5	26450	ファルゲンカスタム×1
62	★1	23850	夜天光×1

战场解说

● 敌方增援部队44～47登场。
● 敌方增援部队48～54登场。
● 敌方全基地制　R成功或时间到后残余部队撤退。
● 敌方增援部队61、62登场后，将其全灭，任务完成。

シークレット条件

制压全部的敌方基地

MISSION17B 追击部队击退2

胜利条件：制压全部目标基地；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1～3	★5	22400	ブラックドミ×1、ドーベック×10、アンダーゴーレム×2
4	★4	10040	ブラックドミ×1、ドーベック×6
5	★4	12360	アンダーゴーレム×2、ドーベック×4
11～14	★1	2340	ドートレス・フライヤー×3
15～18	★1	1560	ドートレス・フライヤー×2
21～22	★4	12360	アンダーゴーレム×2、ドーベック×4
31～33、35	★2	3000	インベーダー×2、インベーダー×1、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2
34、36～38	★2	5100	インベーダー×2、インベーダー×1、抗体コーラリアン×3、抗体コーラリアン×1
6	★5	26380	プラネッタ×1
41	★3	16930	アンダーゴーレム×2、ドーベック×5、ドートレス・フライヤー×5
42	★3	13820	ドートレス・フライヤー×5、ブラックドミ×1
51	★5	23550	ドミネーター×1
52	★5	20420	ドパワーゴーレム×1

战场解说

● 敌方增援部队6登场。
● 敌方进攻开始后自走兵器开始补充能量。
● 建议优先将敌方自走炮制压。
● 敌方增援部队41、42登场。
● 将敌方基地1～5制　R后残余部队撤退。
● 敌方增援部队51、52登场。
● 将敌方增援部队51击破后任务完成。

シークレット条件

300秒以内制压全部的敌方基地

MISSION18B 真ドラゴン击破3

胜利条件：敌全灭；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**12分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
11～18	★1	4880	ドートレス×4
1、4	★2	10100	セブテイン×1、グリゴリ09×6
2、5	★2	10820	セブテイン×1、ドートレス×6
3	★3	16050	セブテイン×1、ドートレス・コマンド×1、ドートレス×6
6	★3	15960	セブテイン×1、グリゴリA20×1、グリゴリ09×5
21、23、25、27、29、31、33、35、37、39	★2	6600	グリゴリ09×6
22、24、26、28、30、32、34、36、38、40	★2	7320	ドートレス×6
52	★3	14140	ゲッタードラゴン×1、インベーダー×2、インベーダー×2、インベーダー×2
7	★2	10100	セブテイン×1、グリゴリ09×6
8	★2	10820	セブテイン×1、ドートレス×6
9	★3	15960	セブテイン×1、グリゴリA20×1、グリゴリ09×5
10	★3	16050	セブテイン×1、ドートレス・コマンド×1、ドートレス×5
51	★3	14140	ゲッタードラゴン×1、インベーダー×2、インベーダー×2、インベーダー×2
61	★5	23220	エリゴルカスタム×1

战场解说

● 敌方增援部队52登场。
● 敌方增援部队7～10登场。
● 敌方增援部队51登场。
● 将敌方部队1～10击破后再击破敌方增援部队61，任务完成。

シークレット条件

解除战场内全部的障碍立场区域

MISSION19B エウレカ救出

胜利条件：制压ゾンダーエプタ；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
31	★2	9400	インベーダー×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2、インベーダー×2
32、34	★3	14000	抗体コーラリアン×4、抗体コーラリアン×4、インベーダー×4、インベーダー×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
33	★3	14200	インベーダー×4、インベーダー×4、抗体コーラリアン×4、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2、インベーダー×2
35、37、39	★2	4795	インベーダー×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
36、38、40	★2	4600	抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2、インベーダー×2
12～15	★2	7320	ドートレス・ウエポン×6
11	★5	44900	ドートレス・フライヤー×6、ドートレス・ウエポン×10
21	★5	15780	ドートレス・フライヤー×2、ドートレス・ウエポン×4
1	★5	23780	ガンダムヴァサーゴ×1
2	★5	25850	ガンダムアシュタロン×1
51	★5	18420	スピアヘッド(チャールズ)×1
52	★5	16350	スピアヘッド(レイ)×1

战场解说

● 制压敌方基地后ガンダムヴァサーゴ与ガンダムアシュタロン开始进攻。
● 击破敌方部队11后，敌方增援部队51、52登场，将其击破后任务完成。

シークレット条件

击破ガンダムヴァサーゴ与ガンダムアシュタロン

MISSION20 抗体コーラリアン击退

胜利条件：限定时间内守住全部的我方基地；**败北条件：**任意的我方基地被制压；**限制时间：**8分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
11	★2	4020	ドーベック×6
1～3	★3	10040	ドーベック×6
41、44	★1	5600	インベーダー×2、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2
42、45	★1	3800	抗体コーラリアン×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
43、46	★1	3200	インベーダー×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
61	★1	4400	モンスーノ type10×5
62、63	★1	3900	ドートレス・フライヤー×5
31	★2	15000	インベーダー×4、抗体コーラリアン×4、抗体コーラリアン×4、抗体コーラリアン×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
32、33、35	★2	9400	抗体コーラリアン×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2
34	★2	13200	抗体コーラリアン×4、インベーダー×4、抗体コーラリアン×4、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2
36	★1	3800	抗体コーラリアン×2、インベーダー×2、抗体コーラリアン×2
47	★3	8400	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×4
53	★3	8000	モンスーノ type20×1、ドートレス・フライヤー×4
21	★4	17400	ブラックドミ×2、ドーベック×8
48	★3	8000	モンスーノ type20×1、ドートレス・フライヤー×4
49	★3	8400	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×4
50、52	★3	8000	モンスーノ type20×1、ドートレス・フライヤー×4

51	★3	8400	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×4
71	★5	23550	ドミネーター×1
72	★5	25540	typetheEND×1

战场解说

- 敌方增援部队47、53登场。
- 敌方增援部队21登场。
- 敌方增援部队48、49登场。
- 敌方增援部队21登场。
- 敌方增援部队50～52登场。
- 敌方增援部队71、72登场后将其击破，任务完成。

シークレット条件

在100秒以内制压全部的敌方基地

MISSION21 真ドラゴン破坏4

胜利条件：击破真ドラゴン；**败北条件：**无；**限制时间：**20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	88740	真ドラゴン×1
11、13	★4	15280	メタルビースト×1、ドートレス×7
12	★4	8750	ドートレス×1、インベーダー×1、インベーダー×4、インベーダー×1、インベーダー×1
14	★2	8540	ドートレス×7
15～17	★3	3600	インベーダー×1、インベーダー×2、インベーダー×3
18	★4	15280	メタルビースト×1、ドートレス×7
19	★4	8750	ドートレス×1、インベーダー×1、インベーダー×4、インベーダー×1、インベーダー×1
20～22	★3	3600	インベーダー×1、インベーダー×2、インベーダー×3
51	★5	39910	グレイブアーク×1、グリゴリA20×1、グリゴリ09×3

战场解说

- 将敌方部队11～17击破后敌方增援部队18～22登场。
- 将真ドラゴン击倒后残余部队撤退。
- 敌方增援部队51登场后将其中的グレイブアーク击破后任务完成。

シークレット条件

完全回避真ドラゴン的攻击

MISSION22 バルドナ・ドライブ停止

胜利条件：击破敌机100架；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**8分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、2	★4	12140	アンダーゴーレム×2、グリゴリ01×3
21、27	★4	10080	グリゴリA20×1、ドートレス・フライヤー×4
22	★4	10240	グリゴリA20×1、グリゴリ01×4
23	★4	12980	アンダーゴーレム×2、グリゴリ09×3
24	★4	12020	アンダーゴーレム×2、ドートレス・フライヤー×3
25	★4	11320	アンダーゴーレム×2、グリゴリ01×2
11	★5	23500	グリゴリA20×1、グリゴリ09×4、ドートレス?フライヤー×4、グリゴリ01×11
12～14	★3	16440	ドートレス・フライヤー×6、グリゴリ01×13、グリゴリ09×1
31、42、43、47-49	★2	5500	グリゴリ09×5
32、36、44	★2	3900	ドートレス・フライヤー×5
33、38、46	★2	4100	グリゴリ01×5
34、35	★2	6100	ドートレス・ウエポン×5
37、39-41、45	★2	4060	ドートレス・フライヤー×1、グリゴリ01×4
28、26	★4	11360	グリゴリA20×1、グリゴリ09×4
15、16	★3	16440	ドートレス・フライヤー×6、グリゴリ01×13、グリゴリ09×1
50～53	★2	4060	ドートレス・フライヤー×1、グリゴリ01×4
62	★5	29650	グレイブアーク×1
61	★5	22680	グレイブアーク・ファントム×1

战场解说

- 敌方增援部队28、26、15、16、50～53登场。
- 当达成胜利条件后敌方残余部队撤退。
- 敌方增援部队62登场。
- 敌方增援部队61登场后将其击破，任务完成。

シークレット条件

击破8架以上的敌方队长机

MISSION23 ノルブ夺还

胜利条件：敌全灭；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**12分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、5、8	★4	13180	新联邦军超大型输送机×1、アンダーゴーレム×2
2、4	★2	7400	新联邦军超大型输送机×1、ドートレス・フライヤー×5
3	★4	14727	新联邦军超大型输送机×1、アンダーゴーレム×2、ドートレス・フライヤー×2
6、9	★1	7020	新联邦军超大型输送机×1、モンスーノ type10×4
7	★2	8180	新联邦军超大型输送机×1、ドートレス・フライヤー×6
10	★5	30740	ローランド×2、アンダーゴーレム×2、モンスーノ type10×8、ブラックドミ×1
11	★5	33400	ローランド×3、ブラックドミ×2、ドートレス・フライヤー×12
12	★5	30340	ローランド×2、アンダーゴーレム×2、ドートレス・フライヤー×4、モンスーノ type10×4、ブラックドミ×1
21、24	★4	12360	アンダーゴーレム×2、ドーベック×4
22、23	★4	9370	ブラックドミ×1、ドーベック×5
31	★2	4020	ドーベック×6
41、42	★1	1560	ドートレス・フライヤー×2
51	★2	5860	ドートレス・フライヤー×3、モンスーノ type10×4
52	★2	6700	ドーベック×10
53	★2	7040	モンスーノ type10×8
54	★2	7800	ドートレス・フライヤー×10
61	★5	35870	オーバーデビル×1、ブラックドミ×1

战场解说

- 将敌方部队1～9击破后月光号开始前进。
- 将目标敌方部队击破后残余部队撤退。
- 敌方增援部队61登场，将其击破后任务完成。

シークレット条件

在240秒以内将全部的粒子立场（フィールド）解除

MISSION24 D.O.M.E.接触

胜利条件：ナデシコC到达目标地点；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、2、10、11	★1	3500	ミサイル舰×1
41、44	★1	7320	ドートレス・ウエポン×2、ドートレス×4
42	★1	6440	ドートレス・フライヤー×2、ドートレス×4
43	★1	7320	ドートレス×6
21	★1	7320	ドートレス・ウエポン×2、ドートレス×4
3、4、12、13	★1	3500	ミサイル舰×1
5、6、14、15	★1	3500	ミサイル舰×1
7~9、16~18	★1	3500	ミサイル舰×1
25	★1	4640	ドートレス・フライヤー×6
51	★1	7320	ドートレス・ウエポン×2、ドートレス×4
52～54	★1	6440	ドートレス・フライヤー×2、ドートレス×4
61	★5	25350	ガンダムヴァサーゴCB×1
62	★5	27540	ガンダムアシュタロンHC×1

战场解说

- 敌方增援部队21登场。
- 敌方增援舰3、4、12、13登场。
- 敌方增援舰5、6、14、15登场。
- 敌方增援部队25登场。
- 敌方增援舰7～9、16～18登场。
- 敌方增援部队51～54登场。
- 敌方增援部队61、62登场，将其击破后任务完成。

シークレット条件

一次也不攻击到Gビット

MISSION25 ゾーン突入

胜利条件：敌全灭；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**25分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
81、83	★3	13340	ブラックドミ×1、ドートレス・ウエポン×6
82、84、90、91、31、33	★2	13770	ドートレス・コマンド×1、ドートレス・ウエポン×6
85-89、92、93	★2	6100	ドートレス・ウエポン×5
41	★2	6640	モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×2
32、34	★2	12120	ブラックドミ×1、ドートレス・ウエポン×5
42	★2	4400	モンスーノ type10×5
43～46	★1	2640	モンスーノ type10×3
35	★1	8540	ドートレス・ウエポン×7
47	★1	7180	ドートレス・ウエポン×3、モンスーノ type10×4
61、62、64、65、67、68、70、71	★1	3500	インベーダー×1、抗体コーラリアン×2
63、66、69、72	★1	4000	抗体コーラリアン×2、抗体コーラリアン×2
11	★1	22310	ドートレス・コマンド×1、ドートレス・ウエポン×13
12	★1	20660	ブラックドミ×1、ドートレス・ウエポン×12
21	★1	17830	モンスーノ type10×6、ドートレス・コマンド×1、ドートレス・ウエポン×5
22	★2	18160	ドートレス・ウエポン×8、モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×4
1、3、4	★4	13280	ローランド×1、モンスーノ type20×1、モンスーノ type10×5
2	★4	14420	ローランド×1、ブラックドミ×1、モンスーノ type10×5
51	★1	4000	ローランド×1
52	★1	4000	ローランド×1
49	★3	7512	モンスーノtype20×1、モンスーノtype10×3
50	★3	7512	モンスーノtype20×1、モンスーノtype10×3

战场解说

本次任务中要随时注意援护母舰，使其安全到达目标地点。

- 将敌方部队35、47、93击破后、抗体コーラリアン大量出现。
- 将敌方部队31击破后敌方增援部队51登场。
- 建议尽早地将战场中的自走兵器与粒子フィールド解除掉。
- 将敌方部队32击破后敌方增援部队52登场。
- 敌方增援部队49、50登场。
- 当3艘母舰都到达目标地点后发生剧情。
- 将敌方残余部队击破后敌方typetheEND、银河号、アドラス作为增援登场，击破其中的typetheEND后任务完成。

シークレット条件

解除战场中全部的粒子フィールド

MISSION26 エウレカ救出2

胜利条件：母舰到达目标地点；**败北条件：**母舰被击破；**限制时间：**20分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、5、9、13	★1	9000	抗体コ－ラリアン(大)×3
2～4、6～8、0～12、14～16	★1	4200	抗体コ－ラリアン×3、抗体コ－ラリアン×2、抗体コ－ラリアン×3
41、44、47、50	★1	1900	抗体コ－ラリアン×1、抗体コ－ラリアン×1、抗体コ－ラリアン×2
42、43、45、46、48、49、51、52	★1	2900	抗体コ－ラリアン×2、抗体コ－ラリアン×1、抗体コ－ラリアン×2
17、21、25、29、33、37	★1	9000	抗体コ－ラリアン(大)×3
53～60	★1	7600	抗体コ－ラリアン(大)×1、抗体コ－ラリアン(大)×1、抗体コ－ラリアン×1、抗体コ－ラリアン×1

战场解说

●在行进途中敌方增援部队17、21、25、29、33、37会依次登场。

●月光号到达目标地点前敌方增援部队53～60登场。

シ－クレット条件

自机的损伤控制在100以下并且月光号的AP保持在50%以上

MISSION27 アクシズ阻止

胜利条件：敌全灭；败北条件：我方舰队损伤率超过50%；限制时间：15分

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1、3、5	★2	16000	ムサカ级轻巡洋舰×2、ダイン×2、ギラ・ド－ガ×2
2、4	★2	15400	ムサカ级轻巡洋舰×2、ゲバイ×2、ギラ・ド－ガ×2
6、8	★2	20000	ムサカ级轻巡洋舰×2、ギラ・ド－ガ×4
7	★2	12000	ムサカ级轻巡洋舰×2、ダイン×4
21	★2	10620	ギラ・ド－ガ×1、ゲバイ×3
9	★2	12450	ムサカ级轻巡洋舰×2、ダイン×1、ゲバイ×1、ギラ・ド－ガ×2
10	★2	10800	ムサカ级轻巡洋舰×2、ゲバイ×4
11	★2	20220	ムサカ级轻巡洋舰×2、ギラ・ド－ガ×1、ダイン×1、ゲバイ×1、ギラ・ド－ガ×1
12	★2	12000	ムサカ级轻巡洋舰×2、ダイン×4
22	★2	11500	ギルガザムネ×1、ダイン×3
13、16	★2	12000	ムサカ级轻巡洋舰×2、ダイン×4
14、15	★2	20220	ムサカ级轻巡洋舰×2、ギラ・ド－ガ×1、ダイン×1、ゲバイ×1、ギラ・ド－ガ×1
23	★3	47020	ギラ・ド－ガ×1、ダイン×7、ギラ・ド－ガ×7、ギルガザムネ×1
31	★5	35500	ヤクト・ド－ガ(クエス)×1、ギラ・ド－ガ×3

战场解说

●敌方增援部队21登场。

●敌方增援部队9～12登场。

●敌方增援部队22登场。

●敌方增援部队13～16登场。

●将敌方舰队1～16击破后残余部队撤退。

●敌方增援部队23登场。

●敌方增援部队31登场，将其击破后任务完成。

シ－クレット条件

我方友军舰队的损伤率控制在25%以下

MISSION28 アクシズ阻止2

胜利条件：敌全灭；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	29650	α・アジ－ル×1
2	★5	35600	ヤクト・ド－ガ(ギュネイ)×1、ギラ・ド－ガ×3
3	★5	43140	サザビ－×1、ギラ・ド－ガ×1、ギラ・ド－ガ×2

敌战场解说

●达成胜利条件后敌方增援部队3登场。

●将サザビ－击破后任务完成。

シ－クレット条件

自机的损伤控制在3000以下

MISSION29 バルドナ・ドライブ停止2

胜利条件：击破真ドラゴン；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	110621	真ドラゴン×1

战场解说

游戏的最终战，真ドラゴン的攻击力十分强大，注意及时回避，推荐僚机中带上一架有支援特技“AP回复”的机体。攻击时要先将真ドラゴン的龙头部位击破，然后才可以对真ドラゴン的本体造成有效伤害，经过一定时间后，龙头部位还会再生，按照上述顺序反复即可获得最终的胜利。

シ－クレット条件

自机的损伤控制在2000以下

在游戏通关之后，可以继承通关前的全部状态再开2周目。1周目完成后在机体改造中会追加リミッタ－解除，难易度选择中会追加リアルエ－ス。在2周目通关（全任务完成）之后还会追加4个EX任务。每通过一个后都可以得到像RX－78之类的隐藏机体。

EX MISSION1 エクストラミッション1

胜利条件：敌全灭；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	18420	スピアヘッド(チャ－ルズ)×1
2	★5	22610	ラッシュロッド×1
3	★5	29850	オ－バ－デビル×1
4	★5	16350	スピアヘッド(レイ)×1
5	★5	26380	プラネッタ×1
6	★5	22680	グレイブア－ク・ファントム×1
7	★5	22320	ドミネ－タ－(アスハム)×1
8	★5	23850	夜天光×1
9	★5	28750	ドハツ・オウカオ－×1
10	★5	25540	typetheEND×1

战场解说

●敌1、2全灭后敌方增援部队3～5登场。

●敌方增援部队6～8登场。

●敌方增援部队9、10登场。

EX MISSION2 エクストラミッション2

胜利条件：敌全灭；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★5	25460	ブラッドア－ク×1
1	★5	6780	ゲルフ・マッフ×1
1	★5	7550	ヤクトゲルフ・マッフ×1
1	★5	5750	レビゲルフ・マッフ×1
2	★5	23220	エリゴルカスタム×1
2	★5	25350	ガンダムヴァサ－ゴCB×1
2	★5	27540	ガンダムアシュタロンHC×1
3	★5	26450	ファルゲンカスタム×1
3	★5	25850	ヤクト・ド－ガ(ギュネイ)×1
3	★5	25850	ヤクト・ド－ガ(クエス)×1
4	★5	29650	α・アジ－ル×1
4	★5	28870	サザビ－×1

战场解说

●将敌方部队1击破后敌方部队2登场。

●敌方部队3登场。

●敌方部队4登场。

EX MISSION3 エクストラミッション3

胜利条件：击破敌机200架；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1	★2	3880	ダイン×1、ダウツエン×1、ゲバイ×3
2	★2	2320	ダウツエン×4
3	★4	8970	ゲバイSP×1、ダイン×4
4	★4	10750	ギルガザムネ×1、ゲバイ×4
5	★2	3300	リガ－ド×5
6	★1	4320	グラ－ジ×4
7	★4	8420	ヌ－ジャデル・ガ－×1、リガ－ド×4
8	★4	9500	ヌ－ジャデル・ガ－×1、グラ－ジ×1、リガ－ド×4
9	★2	6100	ド－トレス×5
10	★2	7320	ド－トレス・ウエポン×1、ド－トレス×5
11	★4	12550	ド－トレス・コマンド×1、ド－トレス・ウエポン×1、ド－トレス×4
12	★4	8570	ド－トレス・フライヤ－×1、ド－トレス・フライヤ－×4
13	★1	2680	ド－ベック×4
14	★2	4020	ド－ベック×6
15	★4	9680	アンダ－ゴ－レム×2
16	★4	8700	ブラックドミ×1、ド－ベック×4
17、18	★2	4800	积尸气×5
19	★5	10820	六连×1、积尸气×2
20	★4	9730	マジン×1、バッタ×5
21、22	★2	4200	インベ－ダ－×2、インベ－ダ－×1、インベ－ダ－×3
23	★4	9140	メタルビ－スト×1、インベ－ダ－×1、インベ－ダ－×3
24	★4	9940	ゲッタ－ドラゴン×1、インベ－ダ－×1、インベ－ダ－×3
25	★2	5600	グリゴリ09×1、グリゴリ06×2、グリゴリ01×3
26	★2	4100	グリゴリ01×5
27	★4	8590	グリゴリA15：1、グリゴリ06×2
28	★4	9160	グリゴリA20×1、グリゴリ09×2
29、30	★1	13000	ギラ・ド－ガ×4
31	★2	16250	ギラ・ド－ガ×5
32	★4	20770	ギラ・ド－ガ×1、ギラ・ド－ガ×4
33	★2	5220	モンス－ノ type20×1、モンス－ノ type10×5
34	★2	3520	モンス－ノ type10×4
35	★1	2460	モンス－ノ type20×3
36	★4	8400	モンス－ノ type20×1、モンス－ノ type10×4
37、40	★1	7320	ライデン×3
38	★2	9760	ライデン×4
39	★2	12200	ライデン×5

战场解说

●敌方增援部队5～8登场。

●敌方增援部队9～12登场。

●敌方增援部队13～16登场。

●敌方增援部队17～20登场。

●敌方增援部队21～24登场。

●敌方增援部队25～28登场。

●敌方增援部队29～32登场。

●敌方增援部队33～36登场。

●敌方增援部队37～40登场。

●敌方增援部队1～4登场。

●当达成胜利条件后移动到指定地点后任务完成。

EX MISSION4 エクストラミッション4

胜利条件：击破全部的ゲッタ－ドラゴン；败北条件：无；限制时间：无

敌方资料			
敌方集团	战斗力	AP	机体
1～3	★4	11700	ゲッタ－ドラゴン×6
4、5	★4	13650	ゲッタ－ドラゴン×7
6、7	★4	9750	ゲッタ－ドラゴン×5
8～10	★4	13650	ゲッタ－ドラゴン×7
11～13	★5	23400	ゲッタ－ドラゴン×12

战场解说

●敌1～5全灭后敌方增援部队6～13登场。

●敌全灭后任务完成。

为了和平踏上征途
仇恨——召唤兽的动力



STORY 由于种族的偏见，人类发动了与**カウスクザフ**族（兽人族）的战争，随着人类科技的进步，召唤兽被人类召唤使另一个世界呼唤出来，并被囚禁在**カタイレイン**设施中，借助召唤兽的能力，人类可以使用各种精灵的力量；另一方面，**カウスクザフ**族（兽人族）人不得不背井离乡，陆续转移到边境小岛**ジャズイ—ラ**上……

□文/龙马

操作方法

移动、道具使用、战斗全部利用触笔完成，在大地图上拖拽可以去不同的地方，战斗地图中到达蓝色区域进入下个场景，进入红色区域开始剧情或战斗，战斗前会出现存储水晶可以保存记录。

点击右下角圆圈，会出现系统菜单：主菜单、编成、技能、炼精怪物作成、对话、存储。

主菜单选项：装备、更换使用栏的道具、技能一览、物品一览、伙伴的行动设定、怪物图鉴、辅助设定、中断存储、退出。

模式介绍

模式介绍

剧情模式之外，还可以利用通信机能交换材料、道具。

EX隐藏关：在剧情关全部PASS之后，会出现5个隐藏关，里面材料、道具大大的有，怪物的等级也非常的高，很具有挑战性。

系统解说

1：装备品、道具可以在商店中购买也可以用材料自己制作（便宜），并附加能力；

2：利用战斗中获得的技能点可以修炼技能；

3：在大地图画面炼精怪物作成一项中，可以用材料制作怪物，然后用道具使用栏，在战斗中释放，但是一个炼精瓶只能制作一只怪物，并且合作的同伴必须在战斗中同时出现。

4：不管是三个人还是一个人参加战斗，消灭一只怪物得到的经验值都是一样的，参战的同伴死去，没有经验值。

5：除两主角以外的同伴没有经验值、道具、装备等显示，它们的等级与两主角中最高等级的人相同。

6：在迷宫中战斗，中途退出回到大地图的话，怪物和普通的箱子都会重新出现。

7：GAME OVER的话，只能读存档，不保留战斗时的等级。

NDS	本刊译名：召唤之夜 双子时代——精灵们的共鸣			
	BANPRESTO	5040日元	2007年8月30日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1024M

这个世界上所有的自然现象，都是另一个世界的“精灵之力”来支配的。

摇动树叶的风、席卷山林的火、从天而降的雨、萌生在大地上的生命、普照世界的阳光。

这些全部都是受到另一个世界——“精灵界”影响的结果。

与精灵共存的种族——“カウスクザフ”（兽人族）、支配精灵的种族——人类，它们之间进行着无休无止的争斗。

在这一刻，这两个种族一定正在世界的某个地方进行着一场战斗。

但是，在ジャズイ—ラ这个カウスクザフ族的岛屿毗邻的边境地带，一切还都很平静。

カウスクザフ族把这个地方叫做“クラアルディ—ナ”。

这就是我生活的地方。

——アルド

～引子～

在这个世界里，所有的自然现象都认为与精灵之力有关，人类和有着兽人一样外表而被人类称为“次等人”的**カウスクザフ**族（兽人族）彼此对立。

在人类大陆**アルケイン**，一个进行召唤术试验的设施里，一个被强迫参加实验的少女发生了暴走失去控制，引发了大规模的召唤事故，设施被毁坏，少女的名字出现在事故死亡人员报告书中。

但是，女孩其实还活着，她和那次事故中被召唤的少年生活在一起……

事故发生数年后，在**カウスクザフ**族（兽人族）生活的小岛**ジャズイ—ラ**，两个人过着姐弟一样的生活。就在二人即将参加“成人仪式”的之前，发生了不明原因的精灵暴走事件，随着精灵的

战争本可避免，

暴走，大海发生咆哮，生物变得凶暴，恶劣的环境对**カウスクザフ**（兽人族）的生活构成了威胁，两人为了寻找精灵暴走的原因，开始了人类世界的冒险之旅……

男孩和女孩的冒险就这样拉开了序幕，战斗中，陆续出现了召唤兽组织和神秘的**テュンボス**计划……

二人能否再次恢复那曾经平静的生活呢？

第0话 风の流れが変わった时（风起那一刻）

アルド是**リーハ**的召唤兽，自从7年前被**リーハ**（人类）召唤来到这里，就一直与她生活在一起，**アルド**把**リーハ**当作他的姐姐，虽然是召唤兽，但二人看起来并没有什么不同，**アルド**的就是在这个叫做**マアバドゥ**的**カウスクザフ**族的村子中度过的……

アルド正在回味**リーハ**做的水果蛋糕，忽然刮起一阵风，啊，好舒服啊，正要去欣赏一下风送来的声音，这时**リーハ**追了过来，原来**アルド**吃完蛋糕没收拾碗筷就跑出来了，“如果不赶快去的话，说不定风向就会改变了”，听**アルド**这样说，**リーハ**只好妥协，不过她拜托**アルド**在山丘上摘一些果子，好回来做蛋糕用。

选 项

バンナの実を取ってきてあげる？（摘果子么？）
もちろん（当然）
めんどうだなあ（真麻烦啊~）

インジール（**カウスクザフ**族的长老，抚育**アルド**长大的父亲一样的人）利用“风之精灵”带来了口信，去精灵们通常聚集的山丘，听个究竟吧。

来到**精灵の丘インジール**长老拜托风之精灵带来口讯：“在**アイン**殿下举行完精灵王的仪式以后，会有一个庆祝活动，到时候你们两个一起来村子玩吧，大家都在盼望着这一天，而且也是时候给你们举行成人仪式了，退还**ジャナーフ**之石※注1后，你们就是真正的成人了，**ナスル**也很想念你们……”这时精灵们的样子变得很怪，好像很痛苦的样子，到底怎么回事呢？就在**アルド**感到奇怪的时候，出现了一只狂暴的动物，展开战斗。

※注1：**ジャナーフ**之石：有事情，随时可以进行联络的石头，在成人仪式之前，一直守护主人。

以前从没出现过这种怪物，**アルド**忽然觉得很累，到底为什么精灵们会变得这样奇怪呢？又出现了三只动物，看来它们也是受到了精灵们的影响吧，**リーハ**看到精灵の丘上很多鸟惊慌飞散，知道有事发生，赶来帮忙，消灭了三个动物后，黑暗的精灵们变成一个大怪物，**アルド**要**リーハ**先走，**リーハ**执意不肯。

选 项

わかった。一绪に战おう（好吧，一起战斗吧）
无理しないでよ、リーハ……（你太固执了，リーハ）

虽然消灭了怪物，但是精灵们还是很不安定，二人一起向精灵们大声咏唱：“所有生活在这大自然的生灵们，力量强大的炎之精灵！孕育生命的大地精灵！吹散尘垢的风之精灵！宽厚善良的水之精灵！俯瞰众生的天之精灵！从痛苦中解脱，恢复你们原来的样子吧。”众精灵终于平静下来，为什么带着一丝阴暗之力的风之精灵会变成那样呢？而且其它的生物也受到了很大的影响，好像受到了很严重的污染，村里的人不会有事吧，海上开始刮起飓风，又不能乘船出海，两个人虽然担心，但也只有等待了。

战 斗

地点：精灵の丘
敌人：肉食**バッタ**
BOSS战：很弱的家伙，注意自己的HP，随时加血
入手道具：**布のベスト**

第1话 离れ离れで（分离）

两人还在担心，别的岛和村子里是不是也会遇到这样的状况呢？像**アルド**和**リーハ**这样在一起生活的还可以相互照应，但是独自一个人生活的伙伴该怎么办呢？将**ジャナーフ**之石交给**リーハ**，两人向海边走去，海面已经平静了，不如趁这时出海吧，忽然看到海滩上有行走商人（**バハルの民**）※注2的货物，这一定是被昨晚的海浪卷上岸来的。

※注2：利用江、海四处游走，贩卖物品的兽人族（**カウスクザフ**族）商人。

来到沙滩，二人展开对话，“也许以前就发生过精灵暴走这样的事情吧”，“**インジール**长老一定知道一些情况，毕竟我们还太年轻，不明白的地方一定有很多”，“好像每隔几十年就有一次这样的灾害，可是这次精灵们的状况还真是不太一样呢，精灵们好像很难过、很痛苦……”

这时忽然巨浪袭来，将两人冲散。

アルド到处都找不到**リーハ**，利用**ジャナーフ**之石才终于**リーハ**，可是因为距离太远，只好拜托风之精灵将声音带给**リーハ**：“我很好，不用担心，在**インジール**长老家会合吧，照顾好自己。”向**インジール**长老家前进。

战 斗

地点：**アブダウの岩场**
敌人：肉食**バッタ**、**ファットード**、**ヨドミの民**
BOSS战：一个体型大的**ヨドミの民**、两个小**ヨドミの民**
普通箱子：**バンナの实**、**カタマリ粉**
宝箱：**バンナコッタ**/100G
“**エラ呼吸**”商店任务：寻找10个铁矿岩，完成后得到道具“**バンナプリン**”。

选 项

选择现在的想法
島に现われた存在について（关于小岛）
ケガレについて（关于突如其来的不洁之物）

沿着上屏幕中地图的未开发地带走，遇到一些小怪物，可以击碎沿途的箱子从中取得道具。在BOSS战之前有一个存储点。打倒一个**ヨドミの民**（尤多米人）之后，进入BOSS战。

ヨドミの民（尤多米人）为什么会在这里出现呢？想不明白，算了，还是赶快去**マアバドゥ**村吧。

第2话 歪あられた场（旧游之地）

因为受到精灵暴走的影响，这里的环境与以前大不相同，没有什么路标可以识别，只好小心地前进了。

走了一会儿，忽然发现了一个石碑，**アルド**说这里就是**マアバドゥ**村的外面了，这是怎么一回事呢？**リーハ**问道，**アルド**解释道，小时候和**ナスル**一起钓鱼时，曾经在这石碑的后面画了好多涂鸦，“真是胡闹，这里可是祭祀水之精灵的地方啊。”“和**ナスル**比赛钓鱼，在这石碑后面画了各自钓到的鱼的大小，那家伙钓到的鱼真是大啊。”“这里果然有**アルド**和**ナスル**的名字，两个坏家伙。”

选 项

何を考えていた？（リーハ问アルド在想什么？）
リーハのこと（在想リーハ）
昔のこと（在想以前的事情）

继续走了一阵，二人好像到达了**マアバドゥ**村的广场，这里发生了很大的变化，精灵的压力太大的话，就会变得狂暴，这时传来了**ヨドミの民**（尤多米人）的声音，去看个究竟。

经过一番战斗，还是不知道该从哪里出去啊，等一等，**リーハ**发现了小时候的秘密基地，“那是**ナスル**为大家搭建的，男孩子们可以在这里晒鱼干、睡午觉什么的。”“这些我完全都不知道呢。”“你和**アイン**她们，也有自己的秘密场所吧？”“哈哈哈，说得也是啊！”秘密基地里突然出现了敌人，还有个巨大的家伙，“看来没人能帮得了我们了。”“谁说没人？！”居然是**ナスル**（**ガーバの民**）。

大战一场。

大家都还好，只不过**インジール**长老（**ナスル**的爷爷）外出没有回来，不过他们举行精灵王仪式的神域，应该没事吧。

选 项

とんでもないことって？（没事么？）
どうしてナスルが行かなかったの？（ナスル怎么没去呢？）

“总之，那里可是只有神官才能去的地方啊，一定不会有事的，我不是神官，所以只好留下来保护村子，嗯，你们能回来真是太好了，赶快去休息吧，好久没有尝过**リーハ**的料理了，哈哈。”**ナスル**将二人带进了村子。

（**ナスル**加入队伍。）

战 斗

地点：**マアバドゥの森**
敌人：**ヤシガニ**、**クサグモ**、**ハナグモ**
BOSS战：一个体型大的**ヨドミの民**（HP很高）、4个小**ヨドミの民**
普通箱子：手顷な小枝、**カタマリ粉**、**バンナの实**、**ただの布**
宝箱：新　**ジュース**、铁矿石、**バンナコッタ**、转移の羽、150G、350G、新　**ジュース**、**バンナプリン**

第3话 守护せし者（值得守护的人）

看来有精灵的地方，都发生了精灵的暴走，精灵越多的地方灾害就越严重，这么说来

精灵王所在的神域，岂不是更加危险？……三人担心**インジール**长老的安危，一同赶往神域。

另一方面，身在神域的**インジール**也察觉到了精灵们的异样，准备暂时终止精灵王仪式……

来到神域，难道是因为精灵暴走的原因么？感觉这里有一些恐怖。

选 项

ナスル问道：“インジールが心配？”（很担心

但人类的贪婪却毫无止境

长老么？）

ううん、心配ないよ……（不，不担心，长老一定会没事的。）

嫌な予感がするんだ（是啊，有种不好的感觉。）

走了一阵，大家见到了用精灵之力制作的人偶——“ドゥム”，它的作用是保卫神域，与入侵的人类和ヨドミの民战斗，这么说，就是朋友了，等等，是用精灵之力驱动的话……果然，ドゥム也成为了敌人。种种迹象表明，インジ—ル长老目前还很安全，坚持住，爷爷。

走到尽头，这里应该有巫女在才对啊，怎么有一队敌人呢，莫非爷爷遭遇了不测？另一头马上传来インジ—ル长老的叱骂声，“敢咒我，回去再跟你算帐！”

众人击败了ドゥム，インジ—ル长老对リ—ハ和アルド表示了谢意，“爷爷怎么都不谢谢我啊？”ナスル说道，“为什么带这么多年轻人来，你一个人来不就好了？”“可是，爷爷您到时候一定又会说，怎么可以独自一个人来这么危险的地方之类的！唠唠叨叨个没完……”アルド、リ—ハ在一旁看着这爷俩斗嘴，不禁开怀大笑。

アイン在哪呢？原来为了举办精灵王的仪式，她独自呆在“御座所”，那里是精灵力最强的地方，インジ—ル长老这样的神官在当初成为神官的仪式上曾经发誓，永不进入御座所，“既然这样，就交给不是神官的我们这三个家伙好了……”

战斗

地点：神域

敌人：イワニガメ、ドゥム・地、ドゥム・天、天の精灵

BOSS战：3个马蜂，一个大ドゥム（不能让インジ—ル死亡）

普通箱子：マロエ、バンナの实、小さな骨、ただの布、エルデル、铁矿石

宝箱：バンナプリン、200G、炼精ビン、转移の羽、新　ジュ—ス、500G、さわやかティ—

“エラ呼吸”商店任务：寻找进入マアバドウの森的店员，完成后得到“初心者的心得2”。

第4话 巫女姫の願い（女祭司）

リ—ハ一直是使用精灵之力战斗的，因为这力量越发不好控制，所以……

选项

精灵に頼らない方法を探す（寻找除精灵之力以外的方法）

精灵を不安定にさせない方法を探す（寻找令精灵们安定的方法）

在御座所前，到底アイン在里面做些什么呢？并且精灵王的仪式是什么呢？这个ナスル也不清楚，只知道必须在里面呆一晚……总之还是进去再说吧。

选项

アイン现在的情况……

安全な场所にいる（很安全吧）

危险な场所にいる（很危险吧）

一路来到了御座所中精灵力最集中的一个地方，アイン正在使用全力希望使精灵恢复，可是没有成功，出现了一只大章鱼。

精灵们在アイン、リ—ハ和アルド的协力下，终于恢复了平静。

选项

ナスル问该怎么办？

原因を探しに行く（去寻找原因）

みんなで相谈する（回去和大家商量）

战斗

地点：御座所

敌人：ハウスパイダ、ドゥム・光、ドゥム・水、ドゥムウム、水の精灵

BOSS战：大章鱼（アイン不能死亡）

普通箱子：エンデル、マロエ、バンナの实、小さな卵

宝箱：ただの布、バンナプリン、さわやかティ—、300G、500G、新　ジュ—ス、さわやかティ—、バンナプリン

（アイン加入队伍）

第5话 ヒトの地へ（向人类之地前进）

一早，アイン昨晚被精灵们托梦，得知人类的某处设施正是酿成精灵们暴走的根源，大概是召唤使，没有错，一定是这些研究剥夺精灵之力为己所用的自私的家伙们，在进行研究。

大家正要出去，インジ—ル长老走了过来，对年轻人一番赞赏，当然其间不免夹杂着对“某人”的不屑……将アイン之梦告知长老，看来去人类的控制设施调查个究竟，是势在必行了。可是，该怎么接近呢？经过一阵杂乱的争吵，长老想到了リ—ハ父亲的好朋友——マ－ディン，也正是他把アルド和リ—ハ从人类的世界带到マアバドウ村，在二人的记忆中，那是个高高瘦瘦的男人。去人类的世界找マ－ディン先生，从海上走，看来是不可能的了，只好从神域的秘密通道走，虽然这是只有神官才能进入的地方，但是这次毕竟事态紧急，作为通讯用的ジャナ—フ之石也暂时留在两个小家伙身上，インジ—ル长老答应，等他们平安回来，就为他们举办成人仪式，于是四人踏上了冒险之旅……

地道里阴森恐怖。

选项

怎么安慰有些害怕的アイン呢？

仆がついているから平气だよ（跟着我，没事）

仆も本当は怖いんだ（我也很害怕啊）

战斗

地点：アムナウの　け道（进入沼泽中损失HP）

敌人：ケイブタ－トル、动くアント、兵队アント、地の精灵

BOSS战：大蜘蛛（注意它会不断放出小蜘蛛，最好使用炼精怪协力作战）

普通箱子：バンナの实、小さな卵、ニント、贫相な羽、フインネル、铁矿石

宝箱：转移の羽、バンナプリン、炼精ビン、さわやかティ—、500G

“エラ呼吸”商店任务：寻找道具“バンナプリン”，完成后得到“さわやかティ—”。

第6话 れ住むもの（隐居者）

在寻找マ－ディン先生的路上，アイン与ナスル展开了激烈的争吵，ナスル的双亲因为与人类的争斗而死，所以除了リ—ハ之外，他对人类没有丝毫的信任，アイン则说并不是所有的人类都是坏人。

选项

ナスルの言う通りだよ（ナスル说的有道理）

アインの言う通りだよ（アイン说的有道理）

二人看到了ゲンコツ岩，不仅大叫起来，在还没有去村子之前，他们记得和マ－ディン先生就一起生活在这些有ゲンコツ岩的地方，看来，マ－ディン先生就在左近。

在沙漠中遇到了两个人类サ－フイ－、カウイ－，好像是两个见习召唤使，看来不是坏家伙。

终于找到了マ－ディン先生，这让他想起了7年前将二人拜托给インジ—ル长老时的情景，7年前，マ－ディン找到インジ—ル长老，将两个孩子的身世情况写在一张纸上，交给长老就匆匆走了，因为时间太长，会带来麻烦，女孩的名字叫リ—ハ，是マ－ディン好朋友的孩子，男孩叫アルド，是女孩召唤出来的召唤兽……

为了检验两个孩子现在的力量，マ－ディン与他们打了一仗，看来，他们不单力量成长了不少，还交到了不错的朋友呢，精灵的事情，他已经察觉了，看来已经到了依靠孩子们的时候了。

ナスル对身为召唤使的マ－ディン还并不信任，于是マ－ディン讲述了自己被放逐的历史。

若干年前，リ—ハ的父亲召唤使バラド接受了一项极秘密的计划，但身为主要人员，对自己的女儿被卷入这计划却毫无察觉，リ—ハ在很小的时候就显示出召唤使的非凡才能，身为父亲当然十分自豪，为了利用リ—ハ的能力，一些别有用心的家伙将リ—ハ带入了一个研究设施中，这时，却发生了事故，没有经过任何训练的リ—ハ在召唤时失去控制，发生了暴走，アルド就是那时被召唤出来的，那天，マ－ディン因为其它任务恰好从研究设施经过，正好目睹这一切，现场极为混乱，为了救人进入设施中的マ－ディン见到了拼死守护着两个孩子的バラド，他嘱托マ－ディン将两个孩子带离这里，并说他们两个身上关系着一个十分重要的计划，千万不能让孩子落入其它召唤使的手中，安放好两个孩子，マ－ディン因为私入之罪而被封存了召唤使的能力，相关的人员也被解任，研究设施被封闭起来，所以年轻一些的召唤使都不知道这件事，但其实那个主要的家伙并被牵连，如果让他知道当年的孩子还活着……但是这个家伙是谁？就连マ－ディン也不知道。说到精灵暴走，这与召唤术制御设施カタイレイン（支配精灵的建筑）发生大规模事故有关……

选项

マ－ディン先生是被放逐的召唤使

追放された原因（被放逐的原因是？）

い状　rについて（关于现在的恶劣情况？）

战斗

地点：ディ—ネ—砂漠（小心有流沙）

敌人：サンドクラブ、A・ビマヨ、A・ビチリ、火の精灵

BOSS战：マ－ディン

普通箱子：贫相な羽、ニント、しなやかな皮、フインネル

宝箱：400G、超合金、バンビタンZ、アメジスト、バンナプリン、超合金、バンビタンZ、さわやかティ—、800G

第7话 チガウモノ（不寻常的力量）

发生事故的第3カタイレイン离这里很远，所以マ－ディン去附近的カタイレイン收集情报。人类的召唤术与カウスクザフ族对精灵们的交流截然不同，完全是强制性地将精灵从精灵界呼唤出来，而名叫カタイレイン的建筑，正是这召唤的能量之源。

发生了比神域还严重的精灵暴走，像地震一样，

不知道召唤使们干了什么，四人等不及マーディン回来了，附近的イーオスの森去看个究竟。

森林另一头，少女ティカ与ランブロス家族的ザラーム正在走着，他们的任务是追回走掉的召唤兽，不过好像不但没有达成任务，就连第7カタイレイン的召唤兽也被放走了，ティカ体力不支，要ザラーム先走，ザラーム却不肯抛下她一个人独自走……

两队人碰到了一起，ザラーム先是出言不逊，称カウスクザフ族的人为亚种人（次等人），于是展开了与召唤使ザラーム的战斗……

被打败的ザラーム冷静了许多，ティカ也是因为精灵暴走的原因而耗尽了力气，看来人类也深受其害，リーハ、アルド、アイン三人使用精灵之力为ティカ疗伤，忽然，ザラーム看到了アルド额头的召唤兽印记，神色有些变化，ティカ醒来，看到了カウスクザフ族人再次昏倒，因为ザラーム的态度始终很冷淡，四人于是走到一边，没有佩戴召唤使的魔石的人类还能使出那么强大的魔法，ザラーム甚是不解，似乎知道她就是リーハ……

选 项

アイン有些不开心

気にしないほうがいいよ（不要太在意啊~）

知らないからだよ（不知道该怎么做）

战 斗

地点：イーオスの森

敌人：沼ガエル、子カナブブン、亲カナブブン、风の精灵

BOSS战：ザラーム（召唤使，不要远距离作战，睡眠术一击即醒）

普通箱子：アメジスト、しなやかな皮、欠けた兽の牙

宝箱：头脑プロタイン、炼精ビン(第一幕东边的沼泽中)、800G、バンビタンZ、中级者の心得1、1000G、转移の羽

"エラ呼吸"商店任务：寻找"头脑プロタイン"，完成后得到"ナスルの上着"。

第8话 人间の少女（人类少女）

ティカ醒来，ザラーム告诉她现在的状况，想让卧底收集一些情况，毕竟这是个没有登记的召唤兽（アルド），第3、第7カタイレイン被破坏也许与他们有关，将ティカ拜托给四个孩子，希望他们去被破坏的カタイレイン调查一下，ザラーム离去。

选 项

ティカのことをどう思う（怎么看ティカ这件事呢？）

がんばり屋だな（尽力而为吧）

无理じゃないのかな（太麻烦了~）

选 项

ティカを信じる？（ティカ值得相信么？）

信じる（相信）

信じない（不相信）

原来所谓的カタイレイン（支配精灵的建筑）使用占领的カウスクザフ族人的御座所改造的，看着祖先的遗迹被糟蹋，ナスル十分生气，这时，出现了使用精灵力的机械士兵……

关键时刻，ティカ救了ナスル，她也因此得到了大家的信任。

战 斗

地点：第7カタイレイン

敌人：ストーンクラブ、水の机兵、火の机兵、水の机马兵、火の机马兵、烈火の机马兵

BOSS战：巨龙（喷火时躲开）

普通箱子：欠けた兽の牙、甘香豆、ゆるゆるゴム、アクアマリン

宝箱：バンナパフェ、头脑プロタイン、上级者の心得1、900G、　韧ゴム、中级者の心得2、1500G、头脑プロタイン

第9话 分かれ道（分手）

リーハ、アルド、アイン三人使用精灵之力，试图将カタイレイン内的精灵净化，但是并不彻底，アイン感觉到，破坏这设施的人具有和アルド相似的能力，他们使用的能力与人类的召唤使和カウスクザフ族的精灵使并不相同，难道还有第三势力的存在？回去和マーディン商量一下吧。

介绍了ティカ后，说明了情况，マーディン认定那些精灵使用者应该是召唤兽，根据マーディン收集的情报，破坏第3カタイレイン设施的，也是这些召唤兽，在这个国家，因为召唤兽有很强的精灵能力，为了驯服他们听从人类召唤使的命令，都被隔离起来，而被袭击的カタイレイン设施都有一个共同点，就是它们都有自己独立的隔离室，莫非是召唤兽们的报复？在去寻找这些脱出的召唤兽之前，为了不让附近的召唤使发现アルド的真实身份，ティカ想出了个好主意，将アルド扮成女孩。

拥有隔离设施的カタイレイン还有3个，最近的就是第11カタイレイン，マーディン和ティカ分别提出了两个去那里的方案。

选 项

どっちの道がいい？（选择哪条路）

マーディンの劝めた道（マーディン提出的路线）

ティカの劝めた道（ティカ建议的路线）

途中遇到了附近リメーン村的两名搜索召唤使，尽管周旋半天，还是被他们发现了アルド是个召唤兽，マーディン挡在了大家身前，让大家先走……

看来マーディン是想把召唤使们引向不同的方向，不能耽误时间了，五人只好先走。

战 斗

分支地点1：ウラノく山脉

敌人：火の精灵、地の精灵、カマドウーマ、ヤドキーバー、オヤドキーバー

BOSS战：大蚂蚁（先躲开它的致命攻击，不要一味强攻）

普通箱子：サボリー、割れた兽の爪、アクアマリン、ゆるゆるゴム、甘香豆

宝箱：バンナパフェ、1000G、アクアマリン、ひらひらスカート、硬兽のウロコ、1600G、头脑プロタイン

战 斗

分支地点2：エウリュス平原

敌人：ヤットウカメ、レイバービー、セイバービー、天の精灵

BOSS战：掘地怪（它会掘地遁走）

普通箱子：カモミーユ、ゆるゆるゴム、甘香豆、サボリー、アクアマリン、割れた兽の爪

宝箱：バンナパフェ、1000G、ぴちぴち半ずぼん、硬兽のウロコ、1600G、头脑プロタイン、轻硬矿

"エラ呼吸"商店任务：寻找"魔力の法衣"，完成后得到5个"バンナパフェ"。

第10话 彼女の误解（误会）

两名搜索召唤使发现了一个脱走的召唤兽，却对他无可奈何，这时，召唤使ファフラス出现，穿着黄金铠甲的ファフラス竟然说自己是无敌的，两名召唤使小声说："是无谋才对吧。"神秘的召唤兽随即展开了攻击……

在山岳中，五个人遇到了击倒搜索召唤使的一只精灵怪物，苦战之后，召唤使ライラ恰好赶来，误以为是兽人（ナスル）和召唤兽（アルド）击倒了两名搜索召唤使，于是双方展开激战。

マーディン及时追了上来，向ライラ说这些人是自己的同伴，在没有被封印之前，マーディン曾经是与召唤使长齐名的传说中的召唤使——"不败的召唤使"，所以对マーディン的话她深信不疑，当然像ティカ这样的见习召唤使是不会听说过マーディン的，而现在活跃的召唤使们大部分都曾经是"不败的召唤使"マーディン的崇拜者。マーディン向ライラ说明，兽人也好、召唤兽也好，都和人类没什么区别，不应该受到歧视。

战 斗

地点：コリュペー山岳

敌人：ロックトード、シードンキー、ドラゴンモドキ、崖カブト、绝壁カブト、风の精灵

BOSS战1：巨鸟（不要从正面攻击，注意给防御低的伙伴加血）

BOSS战2：召唤使ライラ（发动魔法时，攻击无效，另外，她的近身魔法很厉害，尽量耗尽她的SP后再与她肉搏）

普通箱子：地味なリボン、カモミーユ、カーネリアン、割れた兽の爪、サボリー、接着のり

宝箱：バンナパフェ、头脑プロタイン、1100G、转移の羽、上级者の心得1、炼精ビン、1700G、头脑プロタイン

第11话 召唤兽として（脱走的召唤兽）

マーディン和两个受伤的搜索召唤使先走一步，其他人在后面走，这样一明一暗可以不

引起太多注意，マーディン走后，ライラ还是对这些人存有偏见，但是她表示会信守对マーディン的承诺，将大家带到第11カタイレイン，但是条件是大家必须绝对服从自己。

选 项

ライラに从う（听从ライラ的话）

ライラに从わない（拒绝ライラ的建议）

选择听从的话，ライラ会以外貌不同为借口，将ナスル和アイン驱逐回岛，即ライラ将加入队伍，ナスル和アイン离队。

选择拒绝的话，ナスル会把ライラ打昏，但是为了照顾她会留在这里，即ナスル离队。

（笔者这里选的是听从，因为两个鬼家伙并没有走，而是悄悄跟在后面，这样等于是多了一个伙伴，而自己又没有损失，赞！）

在类似神域的道路中，ライラ发现了自己的便当盒，看来和自己同行的召唤使ファフラス（无谋？）应该就在左近。果然，遇见了ファフラス的同时，还发现了和ファフラス缠斗到此的脱走召唤兽，ファフラス并不是他的对手（意料之中）。看到アルド的召唤兽纹章，他立刻向アルド表示出好感，说自己叫ミルサート，并劝说他站到自己一侧，他说了一些莫名其妙的话，并说受苦的召唤兽们就要被解放了，アル

ド虽然没有经历过被人类囚禁的痛苦滋味，但是他对ミルサ－ト很同情，不过“朋友之间不应该有种族之分，更不应该有仇恨”，ミルサ－ト遭到他的拒绝之后，独自走了。

战斗

地点：ダプロス崖谷

敌人：ウエブメ－カ－、ガドマ－マン、リダマ－マン、アルケロン、水の精灵

BOSS战：无

普通箱子：接着のり、地味なリボン、青びたネジ、にごったガラス玉、カ一ネリアン

宝箱：バンナパフエ、1200G、二连击の书、キレイなガラス玉、バンナパフエ

“エラ呼吸”商店任务：寻找20个“接着のり”，完成后得到“炼精ビン”。

第12话 惨剧

受伤的ファフラス听到“不败之召唤使”的大名，马上精神百倍，说自己作为2级召唤使被召唤使长タルジュ派到这里执行任务，居然能见到传说中的召唤使，真是深感荣幸，为了不让自己显得太狼狈，他让大家先走，自己休息一下再追过来，众人匆匆向第11カタイレイン赶去。

第11カタイレイン里的情形和神域的情况相似，击败了精灵暴走产生的怪物后，リ一ハ、アルド、アイン三人念动咒文，让精灵们恢复平静，这时又出现了另外一个召唤兽（フイクラ），为了让大家了解召唤兽所受的苦，她带大家来到了第11カタイレイン的隔离所，为了得到控制精灵的能力，召唤兽作为道具被囚禁在这个恐怖的地方受苦……在另一只召唤兽ガ－ディブ影响下，アルド失去控制，发生了暴走，マ－ディン也赶到了这里……

战斗

地点：第11カタイレイン

敌人：ホ一ンホツパ、风の机兵、地の机兵、风の机马兵、地势の机马兵、地の精灵　BOSS战：龙怪（远距离对其打击）

普通箱子：青びたネジ、灵木の树皮、粗い研磨剂、にごったガラス玉

宝箱：バンナパフエ、1300G、炼精ビン、バンナパフエ、头脑プロタイン、转移の羽、1900G

第13话 仲间という言叶（朋友）

醒来，アルド发现自己和リ一ハ被吹到了隔离所的地下，这里精灵之力也十分混乱。

选项

怎么一回事啊？

変な场所に迷い入んだ（看来是来到了恐怖的地方）

自分が精灵を暴走させたから（是自己令精灵暴走的）

在地道走了一阵，终于与大家会合了，一个精灵暴走产生的大怪物出现在这里，ミルサ一ト受伤躺在地上。

选项

ミルサ一トを…（怎么对待ミルサ一ト？）

助ける（帮助他）

韦皮铺婴菠耄ǔ　滤　幼撸　打败怪物，ミルサ一ト醒来，他不明白为什么大家要救身为召唤兽的自己，アルド说，“人类、召唤兽、兽人，有什么关系呢？只要是朋友就好了。”“傻瓜”，ミルサ一ト红着脸应道。フイクラ、ガ－ディブ也赶了过来，原来刚才的怪物正是アルド暴走释放出来的，ガ－ディブ对他的能力赞不绝口，说有这样的力量，向人类复仇一定不成问题，フィクラ提议アルド加入他们的召唤兽组织，リ一ハ过来阻止，看着双方僵持起来，フィクラ带着召唤兽走了……

战斗

地点：アトポス洞窟

敌人：アナグモ、ダイレクトシザ、ハイキックシザ、クウエイカ－、水の精灵

BOSS战：泥怪（会变成刺球、释放小怪物）

普通箱子：灵木の树皮、粗い研磨剂、日に焼けた角

宝箱：バンナパフエ、上级者の心得2、1400G、バンナパフエ、头脑プロタイン、头脑プロタイン、三连击の书、2000G

第14话 ためらい（徘徊）

与召唤使ファフラス合流后说明了情况，看来召唤兽暴乱组织不止是这三个家伙，现在隔离设施完好的カタイレイン只剩第16和第18了，看到アルド也是个召唤兽，ファフラス建议不要把这件事告诉召唤使长，不然她一定会采取措施将アルド隔离起来，ファフラス说看到了几个鬼鬼祟祟的召唤使，不知道是怎么一回事。召唤使长タルジュ在リザ的话，她一定会去比较近的第18カタイレイン调查，大家决定去第16カタイレイン，因为アルド发生了暴走，所以マ－ディン建议他暂时冷静一下，リ一ハ决定留下来陪他。

选项

想到自己的暴走，到底是不是该继续和大家一起去呢?

行くべき（去）

行くべきでない（不去）

アルド提出要和大家一起去第16カタイレイン，为了检验アルド的决心，マ－ディン与其展开战斗，取胜后，アルド终于又和大家在一起了。ティカ却偷偷给第16カタイレイン的ザラ－ム打电话……

战斗

地点：タプロス崖谷

敌人：无

BOSS战：マ－ディン

“エラ呼吸”商店任务：寻找12个“焼けた角”，完成后得到2个“美肌饮料SP”。

第15话 崩れた桥（断桥）

ザラ－ム给ティカ建议了一条地图上没有的近路，他说，现在因为召唤兽的暴走，召唤使内部产生了派系，所以不要和他们提到自己……

走捷径来到了一个石桥前，可是桥不知被谁毁掉了，脱走召唤兽们应该是不会知道这里的，看来有人知道我们要走这里……

选项

ティカを疑っている？（怀疑ティカ么？）

疑っている（怀疑）=ティカ、アイン离队

疑っていない（不怀疑）=ティカ、ナスル离队

ティカ委屈地走了，说要一个人去和召唤兽们战斗，重新取得大家的信任，路上被怪物围攻，幸亏大家及时赶到……击退了怪物，大家也承认了自己的过分，在这个时候正需要同伴之间的信任，纷纷过来安慰ティカ，众人和好，再次上路，前往第16カタイレイン。

战斗

地点：バテュスの森

敌人：キバガメ、きら一ワスプ、丸甲虫、大丸甲虫、天の精灵

BOSS战：幽灵怪

普通箱子：ガ一ネット、日に焼けた角、小麦粉、水あめ、ラピズラズリ

宝箱：ひらひらした布、バンナケ一キ、二连击の书、顽丈なネジ、美肌饮料SP、有段者の心得1、炼精ビン、2100G

第16话 里切り（背叛）

即将到达第16カタイレイン，大家感到了召唤兽的能量，看来他们已经先一步侵入了。路上遇到两位召唤使，他们说看到一个巨汉（ガ一ディブ）和一个小孩（ミルサ一ト）进去了。与人类和兽人族们间接使用精灵之力不同，召唤兽是直接引发另一个世界的能量，他们的目的是集结伙伴，最大限度引发这能量，必需赶快阻止……

选项

为什么这两个召唤使能得以逃脱呢?

本气で攻击されなかったから（召唤兽没有尽全力）

见逃されたから（召唤兽是故意放他们逃走的）

ミルサ一ト挡在大家身前，在和他战斗后，ガ一ディブ顺利破坏了设施，但是这次的声音有些异样……ガ一ディブ说フイクラ已经赶往第18カタイレイン，众人大吃一惊，就在ガ一ディブ要赶往那里的时候，ミルサ一ト奇怪，怎么不见被释放的同伴呢？ガ一ディブ一阵狂笑，说这里的家伙都很弱小没有利用价值，所以……ミルサ一ト与ガ一ディブ发生了争执，フイクラ曾经答应，要救出所有被关押的召唤兽，带大家回到原来的世界，ガ一ディブ却执意毁灭这个世界，为了掩护大家ミルサ一ト被击倒在地，而ガ一ディブ觉得没必要杀死所有人，他要让他们亲眼看他毁灭这个世界，随即狂笑离去。

战斗

地点：第16カタイレイン

敌人：メタボフロッグ、火炎の机兵、旋风の机兵、焦炎の机马兵、烈风の机马兵、风云の机马兵、风の精灵

BOSS战：ミルサ一ト（小心他的强力一击）

普通箱子：小麦粉、ラピズラズリ、水あめ

宝箱：バンナケ一キ、坚实の腕轮、1500G、师范の心得1、2200G、芋ケンP、激辛ス一プカレ一

“エラ呼吸”商店任务：寻找“芋ケンP”，在本话的宝箱中找到，完成后得到“ファフラスの寝　き”。

第17话 愈しと痛み（精灵之力）

眼看时间已经不多，ガ一ディブ曾经说有个人类在帮他，不知道这个人是谁，面对晕倒的ミルサ一ト……

选项

如何对待晕倒的ミルサ一ト呢

先を急ぐ（先走，放下ミルサ一ト不管）

ミルサ一トが气付くのを待つ（等ミルサ一ト复原）

众人顺着精灵之力聚集的地方前进，中途发现了一个水源地，附近的动物十分可爱而且很温和，孩子们都去抚摸它们，ミルサ一ト也走了过去，可是动物们却跑开了，看到这情形，アルド出言安慰，ミルサ一ト装作并不在意……

在沙漠中，忽然出现了一只凶暴的大山羊怪，击退它后，ミルサート说这就是刚才大家摸的那几只山羊中的一只，已经被暴走的精灵附体了，就连这些温顺的动物也受到精灵之力的影响，事态变得更加严重了，想到刚才山羊温顺的样子，大家心里都十分难过。

☆ 战斗 ☆

地点：ヒドロース砂漠

敌人：カニカン、ゲシュリンプ、ムスカンビ、直立百足、大直立百足、火の精灵

BOSS战：大山羊（注意避开它的直线冲顶），两个精灵

普通箱子：怪鱼のウロコ、カレン、MOアイゼン、太い骨、丈夫な布、キレイな羽

宝箱：体力吸　Γ问楞　600G、バンナケーキ、2300G、改溶铜、炼精ビン、达人の心得 1

第18话 暗き援助者（幕后的人）

ミルサート对大家说，他们这些脱走召唤兽，只是想释放被囚禁的同伴而已，并不是要毁灭这个世界，事情变成这样，并不是他们的本意，フィクラ也一定是这样想的，可是ガーディブ……マーディン觉得，ガーディブ只是一个有勇无谋的家伙，他一开始肯定也和ミルサート的想法是一样的，可是为什么突然间，是不是有人在利用他呢？那フィクラ岂不是很危险么？ミルサート低下了一直高傲的头，请求大家无论如何救出フィクラ……

众人来到了一个废墟，这里正是曾经的召唤使秘密设施テュンボス，7年前リーハ就在这里召唤出アルド，看来精灵之力正在这里集结……

忽然一阵爆炸，一个召唤兽突然出现，她叫ウゴニア，是フィクラ在第18カタイレイン解救，但是好像是个随心所欲的家伙，她来这里的目的就是将除了召唤兽的其他人消灭。击退了ウゴニア，召唤使长タルジュ和召唤使ファフラス赶到，マーディン将目前的情况告知，并且说可能召唤使内部有人在搞鬼。

☆ 战斗 ☆

地点：クレスタイ废墟

敌人：ソードシエル、ブレイドシエル、ズワイキャンサ、タラバキャンサ、インセクタル、インセクトル、水の精灵

BOSS战：ウゴニア（主要使用地属性魔法）

普通箱子：太い骨、欠けた兽の牙、怪　のウロコ、キレイな羽、ルビー

宝箱：1700G、バンナケーキ、有段者の心得 2、芋ケンP、2400G、美肌饮料SP、三连击の书、力接着のり

"エラ呼吸"商店任务：寻找5个"ルビー"，完成后得到2个"激辛スープカレー"。

第19话 境界（界线）

目前的脱走召唤兽们分为两派，フィクラ、ミルサート一方只是想解救召唤兽，而ガーディブ则要毁灭这个世界，召唤使长タルジュ决定先对付ガーディブ。众人分头行动，タルジュ和ファフラス离去，其他人拿着召唤使长的手书赶往テュンボス。

路上，マーディン给大家讲述了当年的テュンボス计划，绰号"仁慈的召唤使"——バラド负责的テュンボス计划是研究如何利用另一个世界的力量，当初，他曾经极力反对这项研究，说其中隐藏着很危险的因素，可是却没人理睬他的建议，终于酿成今天的后果……

ウゴニア和フィクラ正守在这里，フィクラ好像变了一个人，她说现在正在协助ガーディブ，这令ミルサート大吃一惊，于是大家只好与其展开战斗……

不过，フィクラ好像并不想尽全力战斗，她嘴里说着什么"有了那力量，就可以恢复原来的身体……"，便和ウゴニア一起向テュンボス深处走去……

☆ 战斗 ☆

地点：テュンボス

敌人：アカーミ、ヅケ-、ドラゴフェイク、ドラゴニア、センチビードン、流水の机兵、炎尘の机兵、火の精灵

BOSS战：フィクラ（她的暗黑魔法会禁止大家的特殊技，所以之前要多备道具）

普通箱子：欠けた兽の牙、プラステック、立派な角

宝箱：激辛スープカレー、师范の心得 1、炼精ビン、2500G、精神吸收の书、芋ケンP、1800G、自然のリング

第20话 永劫に名のなき者（坠入永劫之无名氏）

テュンボス的核心部，ウゴニア、フィクラ、ガーディブ都在这里，在他们的身后还有一个大家伙，他是很久以前被封印的一个特别的召唤兽"坠入永劫之无名氏"，因为它的正身还在另一个世界，这样不断地注入精灵之力，超过界线的话，它就会暴走，フィクラ正是想利用它暴走的力量，回到另一个世界，大家与强大的ガーディブ展开战斗，受到战斗的影响，"坠入永劫之无名氏"终于破除了封印，但是，好像并不像ガーディブ所说的那样，世界并没有被毁灭，而另一个世界的大门也并没有敞开，召唤兽们都被ザラーム利用了，他的目的就是让"坠入永劫之无名氏"苏醒，这就是テュンボス研究设施的机密计划，7年前的テュンボス的负责人正是他，他要借"坠入永劫之无名氏"来振兴自己的威望。

ガーディブ不能忍受自己被利用，要攻击ザラーム，但是由于使用精灵之力，而被"坠入永劫之无名氏"一下子就消灭了，这家伙的正体在另一个世界，可以直接使用另一个世界的能量，但是大家并没有退缩……将"坠入永劫之无名氏"击败后，フィクラ却再次为其注入了精灵之力，这时ミルサート才明白，フィクラ已经被"坠入永劫之无名氏"控制了，这个怪物召唤出了另一个世界的本体，5个巨大的怪物出现在大家面前，召唤使长タルジュ带领召唤使发出精灵之力牵制怪物，开始了最后的战斗……

☆ 战斗 ☆

地点：テュンボス

敌人：无

BOSS战1：ガーディブ（只会用强力的物理攻击）

BOSS战2："永劫に名のなき者"（坠入永劫之无名氏）

最终BOSS战：5个不同属性的"永劫に名のなき者"（坠入永劫之无名氏）（集中力量一个一个的干掉它们，不要分散力量）

尾声

ザラーム得到了应有的惩罚，今后，人类、カウスクザフ族（兽人族）和召唤兽将和睦相处……

大家参加了アルド和リーハ的成人仪式，两个人回到了小岛，像以前一样，过上了平静的生活。

幸存下来的ミルサート隐居在ヒドロース砂漠，和温柔的动物们生活在一起，因为他觉得，人类毕竟是善变的，只有这些动物是最单纯、最可爱的家伙……



アルド（主人公）■喜欢倾听风的声音。7年前，因为リーハ的召唤能力失控而被召唤到这个世界，喜欢吃リーハ做的水果蛋糕，接近战能力出色。



ミルサート■一直被关押在カタイレイン中，直到被フィクラ解放，想救出受苦的召唤兽同伴，一起回到自己的世界中，可以使用召唤术。



フィクラ■被召唤后，关押在カタイレイン中，直到被神秘人解放，为了所有的召唤兽都能得到自由而战斗，冷静，能操纵精灵进行魔法攻击。



ガーディブ■有勇无谋的召唤兽，与其它召唤兽一样，一直被关在カタイレイン中，对人类相当仇恨，对自己的力量充满自信，近身肉搏型。



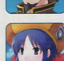
ウグニア■一直被关在カタイレイン中，直到被フィクラ等人解放，小孩一样，没有成熟的思想，很任性的家伙。



リーハ（主人公）■和召唤兽アルド一起住在カウスクサフ（兽人族）的マアバドウ村，将两个种族的精灵术和召唤术很好的融合在一起。



マーディン■リーハ父亲的好友，被称为"不败的召唤使"，由于事故而被封存了召唤能力，将リーハ和アルド拜托给インジール后隐居在沙漠。



ティカ■出身于召唤使名门ランブロス家族的见习召唤使，被ザラーム利用，监视アルド等人，但是本性善良，使用弓箭进行远距离支援。



ライラ■美女召唤使，家境并不富裕，但是一路努力奋斗，终于成为召唤使，能力不俗，有自己的判断力，召唤术、格斗都很擅长。



ザラーム■出身于召唤使名门ランブロス家族，ティカ的长辈，傲慢的特级召唤使，7年前曾经负责テュンボス计划，将地位看得很重。



タルジュ■约束众召唤使的召唤使长，被称为"冰雪之召唤使"，头脑冷静，遇事有自己的判断，对部下而言是个严厉的上司。



ファフラス■自以为是勇者转世的乐天派，身穿黄金铠甲，能力虽然只有二级召唤使的水平，但是乐于助人，并且身手敏捷。



ナスル■生活在マアバドウ村的兽人族，把アルド和リーハ当作自己的弟弟妹妹一样，双亲都被人类杀死，对人类召唤使充满厌恶，战士型。



アイン■マアバドウ村的巫女，精灵使，与アルド和リーハ从小生活在一起，天真烂漫，特长是使用水之精灵术等魔法攻击。



インジール■マアバドウ村的长老，ナスル的祖父，和ナスル在一起时像小孩一样不断的吵嘴，心地善良的神官，将アルド抚养成人。

No.	名称	Lv	HP	ATK	MAG	DEF	AVO	HIT	WAI	SPD	天	水	火	风	地	DropItem1（打落的道具）	DropItem2	MakeItem（合成所需道具）
1	ファットード	1	24	18	2	8	0	70	120	4	-25	-50	50	25	0	ガマの脂汗	----	ガマの脂汗
2	肉食バッタ	2	28	19	2	10	2	72	100	5	0	-25	-50	50	25	バッタの后ろ足	----	バッタの后ろ足
3	ヤシガニ	4	42	28	4	10	0	70	120	4	-50	50	25	0	-25	カニバサミ	----	カニバサミ
4	クサグモ	5	65	30	4	12	2	75	100	5	50	25	0	-25	-50	クモの系	----	クモの系
5	ハナグモ	7	120	35	5	18	3	78	120	7	90	55	0	-55	-90	50G	铁矿岩	なし
6	イワニガメ	7	72	40	6	12	0	70	120	4	25	0	-25	-50	50	カメのコウラ	----	カメのコウラ
7	ドウム・地	8	98	44	6	13	3	75	100	5	25	0	-25	-50	50	土偶フイギュア	----	土偶フイギュア
8	ドウム・天	8	185	54	8	14	3	75	100	5	80	40	0	-40	-80	土偶フイギュア	----	土偶フイギュア
9	天の精灵	9	156	43	10	16	6	0	180	7	125	50	0	-50	-125	天の结晶	天の书	天の结晶
10	ハウスパイダ	10	100	51	7	14	0	70	120	4	50	25	0	-25	-50	クモの系	----	クモの系
11	ドウム・光	11	134	54	8	15	3	75	100	5	50	25	0	-25	-50	土偶フイギュア	----	土偶フイギュア
12	ドウム・水	11	168	58	8	16	4	75	100	5	-80	80	40	0	-40	土偶フイギュア	70G	土偶フイギュア
13	ドゥドゥム・水	13	316	70	10	18	9	80	120	7	-90	90	55	0	-55	初心者の心得1	ネコのヒゲ	なし
14	水の精灵	12	220	60	15	17	3	0	180	7	-125	125	50	0	-50	水の结晶	水の书	水の结晶
15	ケイブタートル	13	130	63	9	16	1	70	120	4	40	0	-40	-80	80	カメのコウラ	----	カメのコウラ
16	动くアント	14	200	71	10	17	4	75	100	5	40	0	-40	-80	80	アリの触角	----	アリの触角
17	兵队アント	14	380	87	13	18	5	75	100	5	40	0	-40	-80	80	アリの触角	----	アリの触角
18	地の精灵	15	315	78	19	19	5	0	180	7	50	0	-50	-125	125	地の结晶	地の书	地の结晶
19	サンドクラブ	16	264	73	10	17	1	70	120	7	-50	50	25	0	-25	カニバサミ	----	カニバサミ
20	A・ビマヨ	17	312	79	11	18	6	72	100	8	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	----	エビの尻尾
21	A・ビチリ	17	380	84	12	19	7	75	100	8	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	90G	エビの尻尾
22	A・ビフライ	19	710	103	15	22	10	80	120	10	-55	-90	90	55	0	见习いの心得1	ブタの鼻形	なし
23	火の精灵	18	486	93	23	20	4	0	180	10	-50	-125	125	50	0	火の结晶	火の书	火の结晶
24	沼ガエル	19	300	86	12	19	2	70	120	7	-25	-50	50	25	0	ガマの脂汗	----	ガマの脂汗
25	子カナブン	20	386	99	14	20	5	75	100	8	0	-40	-80	80	40	クワバサミ	----	クワバサミ
26	亲カナブン	20	780	123	18	21	10	78	100	8	0	-40	-80	80	40	クワバサミ	----	クワバサミ
27	风の精灵	21	580	106	26	22	8	0	180	10	0	-50	-125	125	50	风の结晶	风の书	风の结晶
28	ストーンクラブ	22	375	95	14	22	2	70	120	7	-50	50	25	0	-25	カニバサミ	----	カニバサミ
29	水の机兵	22	460	100	15	23	7	75	100	8	-50	50	25	0	-25	ロボカメラ	----	ロボカメラ
30	火の机兵	23	520	105	15	24	8	75	100	8	-40	-80	80	40	0	ロボカメラ	----	ロボカメラ
31	水の机马兵	23	590	109	16	26	9	75	100	8	-50	50	25	0	-25	电子回路	----	电子回路
32	火の机马兵	23	670	115	17	28	10	78	100	8	-40	-80	80	40	0	电子回路	100G	电子回路
33	烈火の机马兵	25	1140	133	19	32	11	80	120	10	-55	-90	90	55	0	中级者の心得1	羊の毛玉	なし
34	火の精灵	24	650	124	31	30	8	0	180	10	-50	-125	125	50	0	火の结晶	火の书	火の结晶
35	カマドゥーマ	25	430	112	16	26	6	70	120	7	0	-25	-50	50	25	バッタの后ろ足	----	バッタの后ろ足
36	ヤドキーパー	26	550	129	19	28	9	75	100	8	40	0	-40	-80	80	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
37	オヤドキーパー	26	1020	159	23	29	11	78	100	8	40	0	-40	-80	80	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
38	地の精灵	27	690	148	37	30	11	0	180	10	50	0	-50	-125	125	地の结晶	地の书	地の结晶
39	ヤットウカメ	25	410	102	15	24	3	70	120	7	25	0	-25	-50	50	カメのコウラ	----	カメのコウラ
40	レイバービー	26	520	119	17	26	6	75	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
41	セイバービー	26	970	149	22	27	9	78	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
42	天の精灵	27	680	138	34	28	9	0	180	10	125	50	0	-50	-125	天の结晶	天の书	天の结晶
43	ロックトード	28	490	121	18	28	3	70	120	7	-25	-50	50	25	0	ガマの脂汗	----	ガマの脂汗
44	シードンキー	28	610	132	19	30	5	75	100	8	0	-40	-80	80	40	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
45	ドラゴンモドキ	28	880	142	21	31	6	75	100	8	0	-40	-80	80	40	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
46	崖カブト	29	940	153	22	33	8	78	120	8	0	-40	-80	80	40	カブトのツノ	----	カブトのツノ
47	绝壁カブト	31	1540	171	25	38	12	80	120	10	0	-55	-90	90	55	200G	初心者の心得2	なし
48	风の精灵	30	940	160	40	35	9	0	180	10	0	-50	-125	125	50	风の结晶	风の书	风の结晶
49	ウエブメーカー	31	560	136	20	32	4	70	120	7	50	25	0	-25	-50	クモの系	----	クモの系
50	ガドマーマン	32	770	146	21	34	7	75	100	8	-80	80	40	0	-40	ウオヒレ	----	ウオヒレ
51	リダマーマン	32	990	156	23	35	9	75	100	8	-80	80	40	0	-40	ウオヒレ	----	ウオヒレ
52	アルケロン	33	1730	191	28	38	10	78	120	8	-80	80	40	0	-40	カメハンマー	----	カメハンマー
53	水の精灵	33	980	171	42	36	7	0	180	10	-100	125	50	0	-50	水の结晶	水の书	水の结晶
54	ホーンホッパ	34	580	147	22	35	4	70	120	7	0	-25	-50	50	25	バッタの后ろ足	----	バッタの后ろ足
55	风の机兵	34	810	155	23	37	9	75	100	8	0	-25	-50	50	25	ロボカメラ	----	ロボカメラ
56	地の机兵	34	1020	165	24	38	11	75	100	8	40	0	-40	-80	80	ロボカメラ	----	ロボカメラ
57	风の机马兵	35	1270	180	27	40	12	75	100	8	0	-25	-50	50	25	电子回路	----	电子回路
58	地の机马兵	35	1490	190	28	42	14	78	100	8	40	0	-40	-80	80	电子回路	----	电子回路
59	地势の机马兵	37	2920	208	31	45	18	80	120	10	55	0	-55	-90	90	300G	见习いの心得2	なし
60	地の精灵	36	1460	190	47	43	15	0	180	10	50	0	-50	-125	125	地の结晶	地の书	地の结晶
61	アナグモ	37	620	162	24	43	9	70	120	7	50	25	0	-25	-50	クモの系	----	クモの系
62	ダイレクトシザ	37	890	170	25	45	14	75	100	8	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
63	ハイキックシザ	37	1260	189	28	46	15	75	100	8	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
64	クウエイカー	38	2160	230	34	48	17	78	100	8	-80	80	40	0	-40	カメハンマー	----	カメハンマー
65	水の精灵	39	1530	210	52	47	15	0	180	10	-100	125	50	0	-50	水の结晶	水の书	水の结晶
66	キバガメ	40	810	184	27	46	5	70	120	7	25	0	-25	-50	50	カメのコウラ	----	カメのコウラ
67	キラーワスプ	40	1390	195	29	48	10	75	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
68	アサルトワスプ	40	1540	213	31	49	12	75	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
69	丸甲虫	41	1610	223	33	52	13	78	100	8	25	0	-25	-50	50	ダンゴ虫の团子	400G	ダンゴ虫の团子
70	大丸甲虫	43	2980	255	38	58	14	80	120	10	55	0	-55	-90	90	中级者の心得2	恐龙の入れ	nなし
71	天の精灵	42	1680	230	57	51	11	0	180	10	125	50	0	-50	-125	天の结晶	天の书	天の结晶
72	メタボフロッグ	43	1020	193	28	50	10	70	120	7	-25	-50	50	25	0	ガマの脂汗	----	ガマの脂汗
73	火炎の机兵	43	1450	201	30	52	15	75	100	8	-25	-50	50	25	0	ロボカメラ	----	ロボカメラ

No.	名称	Lv	HP	ATK	MAG	DEF	AVO	HIT	WAI	SPD	天	水	火	风	地	DropItem1（打落的道具）	DropItem2	MakeItem（合成所需道具）
74	旋风の机兵	43	1820	211	31	53	16	75	100	8	0	-40	-80	80	40	ロボカメラ	----	ロボカメラ
75	焦炎の机马兵	44	2040	222	33	55	18	75	100	8	-25	-50	50	25	0	电子回路	----	电子回路
76	烈风の机马兵	44	2310	235	35	56	20	78	100	8	0	-40	-80	80	40	电子回路	----	电子回路
77	风云の机马兵	46	4250	269	40	60	24	80	120	10	0	-55	-90	90	55	500G	上级者の心得1	なし
78	风の精灵	45	2100	230	57	57	21	0	180	10	0	-50	-125	125	50	风の结晶	风の书	风の结晶
79	カニカン	46	1230	219	32	55	16	70	120	7	-50	50	25	0	-25	カニバサミ	----	カニバサミ
80	ゲシュリンプ	46	1540	232	34	57	21	75	100	8	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	----	エビの尻尾
81	ムスカンピ	46	1840	252	37	58	22	75	100	8	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	----	エビの尻尾
82	直立百足	47	2100	262	39	60	24	78	100	8	-40	-80	80	40	0	ムカデの足袋	----	ムカデの足袋
83	大直立百足	49	3780	300	45	68	30	80	120	10	-40	-80	80	40	0	600G	有段者の心得1	なし
84	火の精灵	48	2250	281	70	62	22	0	180	10	-50	-125	125	50	0	火の结晶	火の书	火の结晶
85	ソードシェル	49	1390	230	34	58	11	75	100	7	25	0	-25	-50	50	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
86	ブレイドシェル	49	1650	260	39	59	16	75	100	8	25	0	-25	-50	50	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
87	ズワイキャンサ	49	1980	235	35	61	16	75	100	8	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
88	タラバキャンサ	49	2320	265	39	62	21	78	100	8	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
89	インセクタル	50	2670	274	41	65	24	78	100	8	25	0	-25	-50	50	ダンゴ虫の团子	700G	ダンゴ虫の团子
90	インセクトル	52	4280	317	47	69	30	80	120	10	55	0	-55	-90	90	师范の心得1	ふさふさシッポ	なし
91	水の精灵	51	2560	280	70	64	22	0	180	10	-100	125	50	0	-50	水の结晶	水の书	水の结晶
92	アカーミ	52	1620	272	40	64	24	75	100	7	-50	50	25	0	-25	ウオヒレ	----	ウオヒレ
93	ヅケー	52	2060	282	42	65	26	75	100	8	-50	50	25	0	-25	ウオヒレ	----	ウオヒレ
94	ドラゴフェイク	53	2380	290	43	67	27	75	100	8	0	-25	-50	50	25	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
95	ドラゴニア	53	2710	308	46	68	28	78	100	8	0	-25	-50	50	25	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
96	センチピードン	54	3350	321	48	70	30	78	100	8	-40	-80	80	40	0	ムカデの足袋	----	ムカデの足袋
97	流水の机兵	54	4100	336	50	73	32	78	100	8	-50	50	25	0	-25	ロボカメラ	----	ロボカメラ
98	炎尘の机兵	56	4320	364	54	78	36	80	120	10	-55	-90	90	55	0	800G	上级者の心得2	なし
99	火の精灵	55	3220	335	83	72	33	0	180	10	-50	-125	125	50	0	火の结晶	火の书	火の结晶
100	动きアリ	58	2400	305	45	80	30	80	100	7	40	0	-40	-80	80	アリの触角	----	アリの触角
101	动けアリ	58	3200	315	47	81	32	80	100	7	40	0	-40	-80	80	アリの触角	----	アリの触角
102	动きバチ	59	3800	324	48	83	33	80	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
103	动けバチ	59	4550	334	50	84	35	80	100	8	80	40	0	-40	-80	蜂の毒针	----	蜂の毒针
104	天の机马兵	60	4820	346	51	86	36	85	100	8	80	40	0	-40	-80	电子回路	900G	电子回路
105	天命の机马兵	62	9500	416	62	88	42	90	120	10	90	55	0	-55	-90	有段者の心得2	肉球ネコパンチ	なし
106	天罚の精灵	61	4780	400	100	85	39	0	180	10	125	50	0	-50	-125	天の结晶	天の书	天の结晶
107	地势の精灵	61	4780	400	100	85	39	0	180	10	50	0	-50	-125	125	地の结晶	地の书	地の结晶
108	チウトロー	64	5510	339	50	90	27	80	100	7	-80	80	40	0	-40	ウオヒレ	----	ウオヒレ
109	オウトロー	64	6050	349	52	91	28	80	100	7	-80	80	40	0	-40	ウオヒレ	----	ウオヒレ
110	アバレバサミ	65	6576	360	54	93	30	80	100	7	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
111	大アバレバサミ	65	7100	380	57	94	31	80	100	7	-80	80	40	0	-40	カニミソ	----	カニミソ
112	ムカデッド	66	7600	387	58	96	33	85	100	8	-25	-50	50	25	0	ムカデの足袋	1000G	ムカデの足袋
113	ムカデス	68	10800	467	70	100	39	90	120	10	-55	-90	90	55	0	师范の心得2	すべすベトン足	なし
114	カメレスラ	66	8100	400	60	98	30	85	100	8	-80	80	40	0	-40	カメハンマー	1100G	カメハンマー
115	カメグラップラ	68	10740	480	72	105	37	90	120	10	-90	90	55	0	-55	达人の心得1	羊の巻き角	なし
116	水难の精灵	67	8600	390	97	97	33	0	180	10	-100	125	50	0	-50	水の结晶	水の书	水の结晶
117	天灾の精灵	67	8600	390	97	97	33	0	180	10	125	50	0	-50	-125	天の结晶	天の书	天の结晶
118	ザリガニート	71	7400	378	56	100	46	80	100	7	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	----	エビの尻尾
119	ロブスターボ	71	8000	388	58	105	47	80	100	7	-40	-80	80	40	0	エビの尻尾	----	エビの尻尾
120	ミートカッター	72	8470	397	59	110	49	80	100	7	0	-40	-80	80	40	クワバサミ	----	クワバサミ
121	ボーンカッター	72	9000	407	61	115	50	80	100	7	0	-40	-80	80	40	クワバサミ	----	クワバサミ
122	ドウム・风	73	9560	418	62	120	52	80	100	8	0	-40	-80	80	40	土偶フィギュア	铁人の心得1	土偶フィギュア
123	ドウム・火	73	10000	432	64	125	53	80	100	8	-40	-80	80	40	0	土偶フィギュア	极めし者の心得1	土偶フィギュア
124	キラービートル	74	10630	465	69	130	55	85	120	8	0	-40	-80	80	40	カブトのツノ	----	カブトのツノ
125	デストロイヤ	76	14000	521	78	140	56	90	120	10	0	-55	-90	90	55	1200G	恐龙の化石	なし
126	狂风の精灵	75	11220	473	118	128	43	0	180	10	0	-50	-125	125	50	风の结晶	风の书	风の结晶
127	火灾の精灵	75	11220	473	118	128	43	0	180	10	-50	-125	125	50	0	火の结晶	火の书	火の结晶
128	小巻贝	79	9000	405	60	150	45	80	100	7	40	0	-40	-80	80	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
129	中巻贝	79	9630	425	63	160	46	80	100	7	40	0	-40	-80	80	からっぽ巻贝	----	からっぽ巻贝
130	大巻贝	83	15650	567	85	180	52	90	120	10	55	0	-55	-90	90	1300G	达人の心得2	なし
131	ロバツ・ラー	80	10256	448	67	160	43	85	100	7	0	-40	-80	80	40	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
132	ポニツ・ラー	80	10800	468	70	170	44	85	100	7	0	-40	-80	80	40	オトシゴの落し物	----	オトシゴの落し物
133	ウマツ・ラー	83	16140	587	88	190	50	90	120	10	0	-55	-90	90	55	1400G	铁人の心得2	なし
134	ミートボール	81	11232	500	75	188	46	85	100	8	40	0	-40	-80	80	ダンゴ虫の团子	1500G	ダンゴ虫の团子
135	キャノンボール	83	16605	620	93	200	54	90	120	10	55	0	-55	-90	90	极めし者の心得2	トラの胸毛	なし
136	激风の精灵	82	11742	520	130	198	44	0	180	10	0	-50	-125	125	50	风の结晶	风の书	风の结晶
137	地角の精灵	82	11742	520	130	198	44	0	180	10	50	0	-50	-125	125	地の结晶	地の书	地の结晶
138	キャット・シー	12	510	67	44	44	23	85	60	13	0	-25	-50	50	25	----	----	ネコのヒゲ
139	マジカルポーク	18	560	68	105	45	15	0	120	10	-25	-50	50	25	0	----	----	ブタの鼻形
140	プリティシープ	24	720	82	140	60	17	0	120	10	-50	50	25	0	-25	----	----	羊の毛玉
141	ミニレックス	42	2920	225	121	122	23	80	80	8	25	0	-25	-50	50	----	----	恐龙の入れ齿
142	百虎	51	3800	288	86	198	29	90	60	14	50	25	0	-25	-50	----	----	ふさふさシッポ
143	ケット・ディー	58	7500	426	211	206	35	85	50	15	0	-40	-80	80	40	----	----	肉球ネコパンチ
144	ワイズピッグ	64	10000	396	372	162	27	0	100	12	-40	-80	80	40	0	----	----	すべすベトン足
145	ラブリーシープ	71	9800	345	412	180	29	0	100	12	-80	80	40	0	-40	----	----	羊の巻き角
146	ダイナサウア	79	14050	545	228	229	34	80	60	10	40	0	-40	-80	80	----	----	恐龙の化石
147	エッジタイガー	85	14550	578	143	328	44	90	45	16	80	40	0	-40	-80	----	----	トラの胸毛

METAL GEAR 猎狐犬基地

在MGS系列中有一个非常有趣的现象，那就是游戏中玩家的敌人大部分都是原来作为“己方”的部队，不论是THE CORBA、FOX、FOXHOUND还是DEADCELL，这些特殊部队曾经都是隶属于美国政府的王牌部队，然而最终因为这样或那样的原因，他们都以敌人的身份出现在了主角面前。 □文/北斗

为捕猎FOX而诞生的部队 最终也将步其后尘

这期我们接着聊聊从FOX部队解散到FOXHOUND成立以及再次被解散的过程。在MGS3的故事中，当时参与“Snake Eater”行动的FOX小队成员除了前方负责潜入的Naked Snake之外，还有负责指挥的Zero少校、医疗专家Para-Medic、技术专家以及信号分析师Sigint。不过在MPO的故事中，Snake（即Big Boss）及其同僚已经不再属于FOX部队，而他们的对手，正是当时由Gene领导的新一届FOX部队，其成员包括拷问专家Cunningham、超能力专家Ursula、现场执行专家Python以及被洗过脑的战士Null（也即后来大名鼎鼎的灰狐）。

正是在这次行动中，Big Boss建立起了一支属于自己的专门部队，这支部队就是“猎狐犬”的前身，这一点能够从FOXHOUND这个名称中非常明显地感觉出来。由于Big Boss的巨大功绩，因此当1970年FOX部队被解散之后，新成立的FOXHOUND部队就直接由他率领，这支著名的特殊部队为美国政府立下了汗马功劳，这种情形，一直持续到1995年“世外桃源”事件的发生……

当时的Solid Snake还是FOXHOUND部队里没有任何实战经验的新手，他被部队指挥官Big Boss派去潜入“世外桃源”这个武装组织的基地，摧毁Metal Gear并救回开发者Pettrovich Madnar博士。实际上Big Boss既是FOXHOUND的指挥官，也是“世外桃源”的实际领导者，就连Metal Gear的开发资金也是由他提供的，尽管受到了Big Boss的误导和百般阻挠，Solid Snake最终还是明白了事情的真相并击败Big Boss完成了任务。当时参与这次行动的，除了Big Boss和Solid之外，还有灰狐、执行官Roy Campbell、以及教给Solid生存与作战技巧的Miller教官，不过后两者并没有被直接卷入本次事件。（这次行动的代号为“Intrude N313”）



“世外桃源”事件后不久，Solid从FOXHOUND退役，Campbell成为了FOXHOUND部队的新指挥官。1999年“桑给巴尔岛之乱”爆发，应Campbell要求，退役的Solid参与了本次作战，其任务是救回因为发明了一种新能源而被绑架的Marv博士，以及摧毁新的Metal Gear。Big Boss在这次行动中死亡。之后Solid与Campbell纷纷从FOXHOUND退役，武器专家George Kasler以及Miller教官参与了本次作战。（这次行动的代号为“Intrude F014”）

之后，FOXHOUND将步FOX的后尘，猎狐犬的命运，也将一波三折……

史上最优秀的战士 让人唏嘘的坎坷一生

Big Boss

Naked Snake

系列最早的“Snake”，传奇英雄，被授予“Big Boss”的至高称号，系列的所有故事也是从他这里开始正式展开的。

谜之身份最终揭开 金发碧眼的美女间谍



Double Spy

Eva

典型的多重间谍，表面上看是CIA派往GRU卧底的间谍，其真实身份其实是为中国效力，在游戏的最后离开后杳无音讯。

Snake Eater

Big Boss，这个在MG1代和2代中作为最终BOSS登场的角色，如果没有后来MGS3和MPO的故事，或许我们一直以为他是个彻头彻尾的反派。然而通过这两部作品，不但让我们了解到了之前一直困扰着我们的所谓“恐怖之子”计划的真相、猎狐犬部队的建立、Metal Gear最初的设计原型等一系列事情，更让我们完整体验到了Big Boss当年立下的赫赫功绩以及他那许多辛酸往事。如今，当你再重温MG2，最后用临时合成的火焰喷射器将Big Boss烧死的时候，或许心中更多的是一种同情和一种无奈。

MGS CHRONICLE 自由之子 潜入

400秒的时间有时候会很漫长，有时候只是一眨眼的事，在停机坪，雷电终于及时找到并终止了炸弹的计时。这时一个低沉的声音在身后响起“我就是Fatman！”，然后一个身穿巨大防爆破服的臃肿男子出现在身后，他手持一杯红酒说道：“人生苦短！你之前的表现不错，现在宴会即将开始——”天真的雷电试图劝说Fatman停止这种疯狂的举动，不过这显然徒劳无功，一场口角过后，被激怒的双方终于直接大打出手！

由于在身后安装了火箭助推器，所以身形肥胖的Fatman移动起来非常迅速，他不停地在停机坪各处安放炸弹，需要一边停止炸弹一边还得对付Fatman的雷电疲于奔命，不过关键的一颗子弹还是将对手的胸膛贯穿。然而临死前的Fatman还是按下了最后一颗炸弹的倒计时开关，幸运的是，雷电在他的尸体下找到了这颗炸弹并将其冻住，疯狂的炸弹危机终于告一段落。

在接下来的通信中，雷电被要求优先救回总统，尽管暂时还理不出头绪，雷电决定还是先走走看，这时一个全身包括在类似忍者装中的神秘人物出现，对方自称是“Mr. X”，对方告诉雷电，要想找到总统就得先找到一个名叫Ames的人，他身体里也安装了微型通信器，Ames的心跳声与普通人并不相同，接着Mr. X给了雷电一个能够分辨心跳的微型探测仪。随后Mr. X告诉雷电关押人质的地方在Shell 1中枢部分的地下一层，那里被敌人重兵把守，Mr. X建议雷电先弄一套敌人制服与武器，这样潜入中枢地带时就要容易的多，但是中枢地带敌人的制服与普通士兵的服装不同，所以雷电只能在那里才能使用。最后Mr. X提醒雷电必须尽快救出人质，因为恐怖分子还有能发射核武器的新型Metal Geal！就在雷电低头查看对方递过来的手机时，Mr. X突然消失不见。



随后雷电将此事汇报给了Campbell，然而Campbell表示此次行动中根本没有这号人物，Metal Geal的事他也是第一次听说。尽管如此，他还是建议雷电按照对方的话去做，并尽可能地收集所有资料。尽管在通信过程中一度被Campbell含糊不清的回答所激怒，然而雷电不得不继续执行这项让他疑心越来越高的任务。

在成功搞到了一套所需要的制服与

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 被恶搞的海军陆战队员 恶心虫子另类玩法

CASE 1 穿裤衩的陆战队员



↑这种情形出现在训练有素的陆战队员上，实战有够恶搞。

在MGS2的油轮篇的时候，需要Solid Snake潜入到船舱底部拍摄Metal Gear的照片以作为证据。不过在此之前，我们需要经过两个大的房间，此时由于正在进行演讲，所以房间里面站满了美国海军陆战队的士兵。正常情况下，即便是Snake本领再高，要想通过这么一大群人也是完全不可能实现的，好在由于“剧情需要”，这些人大部分都在认真听演讲，只有一部分会对潜入行动构成威胁。在开场动画中，就有Snake在这里不小心被发现，然后被一大堆海军陆战队员围上的情形……

其实关于这段场景有一个比较有意思的小秘密，那就是当你通关一遍以后再次选择油轮篇并将剧情推进到此处时，从这两个房间经过的话，就会发现这里的海军陆战队员们上半身虽然都还穿着制服，但是下半身嘛……全都成了大裤衩子，典型的“恶搞牺牲品”。

CASE 2 关于虫子的秘密

同样是在MGS2代中，这次是Big Shell篇，当剧情进行到需要将Otacon的妹妹Emma救回来的时候，有一处的电梯前会有一大堆虫子在门口堵路，Emma由于害怕虫子不敢进去，此时我们需要用冷却剂驱赶虫子，开出一条道来，才能让Emma通过。其实这里也有不少的小秘密：首先就是如果你躺在虫子堆上的话（够恶心的），就会发现身上的干粮（Ration）在迅速减少，这是因为那些虫子在吃你的干粮，此时可以通过快速摇动摇杆的方式将虫子抖下来保全干粮。另外，如果在此时和“Campbell上校”通信的话，他会建议你将Emma干掉……从这个小细节也可以看出GW这个人工智能模仿的“Campbell上校”在面对新数据时的处理能力实在是不怎么样。最后还有一点，如果你往虫堆里扔手榴弹，再马上装备数码相机的话，就会看到那些恶心的虫子尸体都粘在了镜头之上……



↑从此时的表情上完全看不出Emma真的害怕那些虫子。



BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 划破长空的必杀毒刺 遥控飞弹无坚不摧

CASE 1 Tranquilizer gun/麻醉枪

↑M9在美军应用非常广泛，相当有名。

麻醉枪如今已经成为了MGS系列的标准武器装备了，不过在早期的MG1代和2代中是没有麻醉枪的，当时的Solid Snake可没有先用麻醉枪将敌人打晕再通过的手段，主要方法还就只能依靠避开敌人的巡逻线。当然，那时候都是2D游戏，场景非常简单，到了MGS1时，由于场景改成了3D，更加复杂，所以增加了麻醉枪这一辅助手段。在MGS的世界中，麻醉枪都和“M”系列有缘的，例如MGS3中的MK22、MGS1和MGS2中的M9，毕竟在游戏中Snake差不多都是在为美国政府作战，所以在武器装备上自然也都是以美式为主了。

在现实生活中，M9是美军为了替代旧式的0.45英寸M1911A1手枪进行招标时，由意大利著名的枪支制造商伯莱塔提交的M92F中标，中标后在美军开始大量配备并正式改名为M9。

CASE 2 PSG-1/狙击步枪

在MGS系列中，利用狙击枪进行的战斗已经成为每一作必不可少的要素，特别是在MGS1代中与Sniper Wolf以及MGS3代中与The Pain的那两场狙击手对决战已经成为了经典。而在MGS中最标准的狙击枪自然非PSG-1莫属，在MGS1中还加入了有麻醉效果的PSG1-T狙击枪，相信这个设定也是为了实现“不杀”这一最高境界而增加的。在使用PSG-1进行狙击时，由于在高倍镜下手部的细微颤动都会引起准星的明显偏移，所以此时一般都需要先嗑一粒Pentazem镇定片或是靠吸烟来稳定手部才行。



←PSG-1绝对是MGS系列的“制式”狙击步枪。

在现实中，由德国H&K生产的PSG-1号称是全世界最准确的狙击步枪，同时也是最贵的枪。PSG-1在300公尺距离连续射击50发子弹的误差都在8cm以内，精准度极高。不过由于它昂贵的价格、较重的重量以及偏远的抛壳距离，使其难以制式装备。

KOJIMA BLOG

林博美访谈摘要

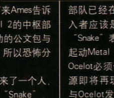
数码作品的独特乐趣

——在制作完《漫画版》与MPO之后，感觉到有什么束缚么？

林■首先看完了アシュレー先生作品后，觉得可以让画面动作变得立体起来。我不只是想要做成动画形式，还要做出使2D图形能够模拟3D图形的效果。我总是想象，通过“双坐标法”也许可以让アシュレー的作品“动”起来。图像的动作变得立体起来，难道不是很有意思吗？在我以前参与制作剧场版动画《无罪（イノセンス）》时，在使用CG画面插入的时候，也使用过刚才说的那种效果。但是使用这种方法时，你需要花大量的时间用来“剪”和“切”，所以是个相当单调的工作。游戏角色如果不能够制作得仔细的话，比如说话或者表达面部表情的时候，是不能表现出角色嘴部的动作。我们花了很多时间在游戏场景和角色动作上，比如在这个场景上，我们这样移动背景。实际上角色没有动过，但是带给玩家的感觉是角色刚刚回头看过一眼。还有要说的是，这些不是我一个人的成果，还有音响部门的汗水。“画面中添加声音”可以带给大家想象不到的冲击。画面中加上动感，再加上声音，这是在一张纸上无法表现出来、只有在数码作品中才能体现出来的乐趣。

武器之后，雷电成功地潜入了Shell 1的中枢部分。在关押了大量人质的房间中，通过Mr. X的微型探测仪，雷电成功地找到了Ames。对方告诉雷电，他和雷电一样，都是“La-li-lu-le-lo”派过来的，不过雷电对这句话完全摸不着头脑。接下来Ames告诉雷电，总统刚被转移到Shell 2的中枢部分，由于关系Metal Geal起动的公文包与总统的身体状态密切相关，所以恐怖分子是不敢轻易杀死总统的。





这时，旁边的小屋里进来了一个人，Ames告诉雷电这个人就是“Snake”，借助微型探测仪，雷电开始偷听小屋中Ocelot与“Snake”的对话。从对话看来，他们对Fatman完全不关心，随后两人开始讨论“潜入者”的事情，“Snake”表示，由于FOXHOUND部队已经在4年前被解散，所以这个潜入者应该是“爱国者”派来的。随后“Snake”表示再有一个小时就能破解出起动Metal Geal的密码了，在此之前，Ocelot必须保证总统的生存，“世外桃源即将再现”。随后Olga进入房间并与Ocelot发生了争吵，很明显Olga对两年前父亲死于沉船事件耿耿于怀，尽管她开始怀疑Ocelot，可是却苦无证据，过于激动的Olga掏出手枪指向了对方的头，被此举激怒的Ocelot也同样还以颜色，关键时刻“Snake”出面劝住了两人。之后“Snake”表示要去处理侵入者并离开。

雷电询问Ames这个人是不是“Snake”，Ames回答到至少对方是这么自称的，在得知对话详情后，Ames表示总统可能背叛了大家与恐怖分子合作，因为他以前不过是个傀儡而已。而且恐怖分子实际上根本就不想要什么300亿美金，他们从一开始就准备利用核弹空爆产生的巨大电磁脉冲切断纽约地区的电力供给，导致全球经济的混乱，从而为他们“解放”曼哈顿地区提供条件，“自由之子”，就是他们的自称。

之后Ocelot进入屋中巡视并来到雷电面前询问，雷电对此保持沉默，Ames试图为雷电辩护，不过Ocelot竟然直接揭穿了Ames的身份，Ames回敬道Ocelot根本逃不脱“La-li-lu-le-lo”的惩罚，“是吗？”Ocelot对此表现得漠不关心。之后Ames像是突然明白了什么，然而没等他开口就突然死亡。接着Ocelot取下了雷电的面罩。

“我们终于见面了。”Ocelot说道，同时拉开了手中左轮的扳机……

to be continued……

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

必不可缺的“米”——丹羽长秀



丹羽长秀：にわながひで。1535年—1585年。通称五郎左卫门，父亲长政与信长父亲织田信秀同为尾张守护斯波家的重臣，十五岁开始侍奉信长成为织田家家臣，越前北之庄城主。实力与柴田胜家不相伯仲，主要负责内政、调略方面，深受主君的信任。甚至迎娶到信长的养女（信长之兄织田信广之女）为妻。本能寺之变后与丰臣秀吉合兵讨伐明智光秀，成为秀吉的家臣。后因不满秀吉的权力膨胀，于病榻上切腹身亡。

如同大米一般不可缺少

丹羽长秀的父亲长政与信长之父织田信秀同为尾张守护斯波家重臣，丹羽长秀从1550年左右开始侍奉织田信长。在百姓中流传着“木棉·藤吉、米·五郎左”的逸话，充分表现出了丹羽长秀的重要地位。秀吉在织田家如同保暖抗寒的棉衣一样，而丹羽长秀在织田家则仿佛是百姓生活必不可缺的大米。织田家军事、战斗方面主要由柴田胜家负责，内政、调略方面则是丹羽长秀独挑大梁。

丹羽长秀处事稳重，深得信长的信赖。虽然主要负责内政方面，但在军事方面也有杰出的表现，几乎参加了织田家的全部战役。1564年，织田信长进攻尾张北部的小牧时，长秀兵不刃血夺取了黑田、小口两座支城；1565年，在进攻美浓斋藤家猿食城时，长秀采用切断水源的方法，轻松地夺取了敌人的城池；同年，丹羽长秀成功劝降了加治城城主佐藤氏，成为织田家进攻东美浓的主角；1568年信长上洛时，与秀吉合作攻下了六角家南近江箕作城；1571年攻下了浅井家猛将矶野员昌的居城佐和山城，因无数的战功，被信长封为佐和山城城主。



1576年，丹羽长秀奉命修建安土城，在长秀的努力下，终于建成了这座象征着信长权势的宏伟城池。信长大人对长秀的表现颇为满意，不但加封近江10万石的领地，还将名茶器“珠光茶碗”赏赐给了丹羽长秀。

因为表现出众，丹羽长秀与柴田胜家、泷川一益、明智光秀并称为织田家四大天王。正因如此身为后辈的秀吉才会从胜家和长秀的姓中各取一字，改姓“羽柴”，并以此表示出对他们二人的尊敬和信赖。信长讨伐浅井长政时，得到了朝廷的许可，将官位赏赐给老部下们。但长秀却坚持不必如此，拒不接受这身份和荣誉的象征。由此可见，丹羽长秀在忠诚、随和、稳重之外，也有自己顽固的一面。

一切都是为了织田家

本能寺之变爆发时，长秀奉命辅佐信长三子信孝平定四国。得到了本能寺之变情报后，长秀立即与秀吉合兵，在山崎合战中剿灭了反叛者明智光秀。信长命丧本能寺后，秀吉以信长的后继者姿态出现在众人面前，招致了信长麾下重臣们的不满与不信，但长秀却一直支持着秀吉。因为秀吉最终窃取了织田家的天下，长秀在此时的一些行动都会让人感到不解，甚至会让人误认为他与秀吉同谋，其实他所做的一切还是为了织田家。织田家的重臣中，柴田胜家和丹羽长秀是织田家的谱代重臣，池田恒兴是信长奶妈之子与信长如同兄弟，秀吉和泷川一益只算是后辈，因此老臣们理所当然地反对秀吉的建议，让三法师成为信长继承人。但长秀却看清了未来的发展趋势，坚决地站在秀吉一边，如果没有长秀的支持，恐怕秀吉的统一之路会更加艰难。在决定织田家后继者的清洲会议上，柴田胜家推举信长的三子织田信孝，而秀吉却推举信长的孙子三法师。当时织田家是四面受敌，柴田胜家的意见确实很有道理。织田信孝曾经担任过平定四国的总大将，如果信长在世，他则是与柴田胜家的北国军、羽柴秀吉的中国军、泷川一益的关东军并列的四国军军团长。从能力看来，信孝确实比信雄和三法师更为合适。然而秀吉却抓住了血统嫡系这一要素，坚持推举幼年的三法师为继承者。后继者候补的信孝、信雄都曾经是他家的养子，如果没有本能寺之变，信长的基业要由长子织田信忠继承，信忠死后则要由三法师继承基业，因而三法师才是最为正统的继承者。当然选择年幼的三法师继承，秀吉会更加容易地夺取织田家。从长秀等老臣的角度看来，在不知道秀吉的野心前提下，三法师的拥立提案确实很有魅力。如果选择了织田信孝为后继者，信雄一定会坚决反对，双方都会招集支持自己的家臣，很有可能导致织田家分裂。三法师的提案则不问武将的能力，直接使信孝、信雄没有反对的理由，避免了织田家的分裂。池田恒兴也与丹羽长秀想法一致，因此支持秀吉的提案。最后把握住重臣们心理的秀吉巧妙地掩藏住自己的野心，成为清洲会议的主角，笔头家老柴田胜家虽然反对秀吉，但却因长秀的说服同意了三法师继承的议案。

此后柴田胜家、泷川一益、织田信孝等重臣纷纷明确反对秀吉，只剩下丹羽长秀一人支持秀吉。此时的长秀并非是加入秀吉旗下，而是以前辈的姿态出现，并且与反秀吉派的胜家、一益等保持友好的关系。如果此时织田家第二重臣丹羽长秀站在第一重臣柴田胜家一边，织田家的家臣们会纷纷投靠柴田胜家，打破了秀吉与胜家两方的平衡关系，织田家内战无可避免。然而秀吉的势力却迅速扩大，长秀逐渐陷入被动，最终也没能阻止织田家的内战，自身也沦为秀吉的臣子。1583年贱岳合战中，丹羽长秀与同僚胜家分道扬镳，随后在小牧、长久合战中继续支持秀吉，得到了越前、若狭、加贺的领地，并被任命为越前守。

根据丹羽长秀家家谱记载，长秀患上了当时的奇病，也就是现在说的“结石”。知道自己治愈无望的丹羽长秀，切开了自己的腹腔，取出了鸟嘴形的结石，一边说着“就是这个导致我痛苦的吗？”，一边用刀柄将其砍碎。也有传说因长秀不满秀吉夺取织田家、迫害老臣的做法，将结石在死后派人送到秀吉手里，并以此表示出自己对秀吉的诅咒……

丹羽长秀大事记

1535年 诞生

1550年 出仕信长

1552年 8月，萱津合战参战

1555年 4月，尾张国清洲攻略战参战

1556年 稻生原合战参战

1560年 桶狭间合战参战

1561年 5月，美浓国侵攻战参战；9月，堂洞岩攻略战参战

1569年 8月，伊势国侵攻战参战；9月，夜袭伊势国大河内城

1570年 6月，姊川合战参战

1571年 2月，佐和山城入城；5月，第一次伊势长岛一向一揆歼灭战参战；9月，近江国小川城、田中城攻略

1572年 3月，近江国木户城、田中城攻略；7月，烧毁近江国小谷城城下町

1573年 2月，近江国石山·今坚田一向一揆歼灭战参战；5月—7月，负责建造军舰；7月，山城国槙屿城攻略战；8月，围攻近江国小谷城，讨伐朝仓氏先锋，小谷城攻略战参战；9月，得到若狭国封赏，镇压北伊势一向一揆

1574年 1月，越前国一向一揆防卫战；3月与信长同往奈良；7月，第三次伊势长岛一向一揆歼灭战参战

1575年 4月，围攻石山本愿寺；5月，长筱合战参战；7月，获得朝廷赐予的“惟住”之姓

1576年 1月，奉命修筑安土城；5月，石山本愿寺攻略战参战;1577年10月，大和国多闻城攻略战

1578年 4月，石山本愿寺攻略战参战，丹波国园部城攻略，出兵播磨国

1579年 6月，获赏名刀备前长光

1580年 5月，安土城修筑完成

1581年 9月，伊贺国平定战

1582年 3月，出兵信浓国；5月，四国出阵到达大坂；6月，山崎合战参战，出席清洲会议，加增近江国内高岛郡滋贺郡；10，出席信长追悼会

1583年 3月，贱岳合战参战

1585年 4月16日去世，法名大怜宗德总光寺

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

太阁立志传5
厂商：KOEI　机种：PS2
类型：战略模拟 日期：2006年8月26日

丰臣秀吉出身平民，通过自己的不断努力步步高升，最终成为日本的实际统治者。因此丰臣秀吉可以说是小人物通过自己努力取得成功的典范，也是最为贴近百姓的领袖。他奋斗的一生充满传奇色彩，不但被后世称赞敬仰，而且也是历史类游戏中不可缺少的经典主题。太阁立志传系列推出已有十多个年头，每款作品都得到了玩家的肯定。从一代到五代游戏的根本内容没有改变，游戏系统和游戏画面则是不断提高。本作将史实的人物和真实事件穿插在游戏中，为玩家构造出了英雄辈出的战国时代，玩家则可以扮演自己喜爱的英雄人物，在战国乱世中奋斗搏杀。而本作的最大特点则是自由，玩家可以在游戏的世界里随心所欲，可以从事自己喜爱的职业，不再受多方面的限制。

本作中的第一要素则是卡片，在游戏中卡片无处不在，战技卡片、人物卡片、职业卡片等都在各个系统中发挥着重要的作用。玩家最初可以选择使用的人物只有几名，但是在游戏中跟各个武将搞好关系，或者是完成了特殊的任务，玩家则可以得到这些武将的卡片，在进行新游戏时，可以直接选择扮演这些武将。战技卡片、职业卡片等则是需要玩家将某一职业或者战术修炼到一定程度，才能得到的卡片，同时可以获得该卡片的附加技能。

战国时代虽然是武士的时代，但也同时存在着各种各样的职业，本作则打破了以往只能扮演武将的传统，为玩家提供了丰富的职业，玩家可以从海贼、剑豪、武士、商人四种典型职业中任选其一。玩家选择了一种典型职业后，还可以从锻冶师、茶人和医师三个附加职业中选择兼任。对应不同的职业和附加职业，玩家都可以得到不同的游戏结局。选择剑豪职业，玩家可以自己开设道场，创立自己的门派；选择了武士，玩家即可以担当忠诚的部下辅佐大名一统山河，也可以推翻主君另立门户；选择海贼则以大海为舞台，通过自己的努力成为海上的霸者，还可以投靠有力的大名，为统一事业献上一份力。各种职业的修炼丰富多彩，各个职业都是特色鲜明，玩家在游戏中受益颇丰。比如说如果想要成为医师，玩家必须先在一个拥有医院的城市中，把医术修炼到4级拿到诊疗卡，然后继续修炼拿到草药采集、生药制造等卡片，把负责教导医术的名医全部技能学会，之后在自己的家中开设诊所，不断制造良药并为人治疗几次，得到医疗系的第一个称号良医；引发了出诊、解决公家农民纠纷、治疗四个城市的流行病和旅行者愿望四个剧情后，再救出号称是大明国留学生，并三次完美地完成他的考试，得到最后的医疗卡——万能药调治；接下来则是继续进行医疗系的修炼，称号也随之提升至神医，最后成为某大名的御用医师，获得医生结局。各项职业的修炼也跟医师一样接近真实，玩家可以从游戏中体会到各个职业的特色和成功者的艰辛。

数以千计的战国豪杰也是战国时代的特色之一，在本作中玩家可以扮演其中任意一名自己喜爱的人物，前提则是得到了他们的人物卡片。与这些豪杰们喝茶谈心增进感情是获得人物卡片的最主要方法，为了便于玩家的收集，本作中还特别制作了同名收集。而一些身份特殊的人物，玩家则要触发特定的事件，才能得到他们的人物卡片。玩家还可以从丰富的人物设计中选择制造出新人物进行游戏，玩家可以调整人物的眉、眼、唇等细微部位，使新人物更于接近自己或者是自己喜爱的人。新人物设定时，玩家还可以为他设定配偶，可以和自己的爱人一起在战国乱世中携手并进。

除了玩家可以使用的人物多达千名外，人物的特技也异常丰富，然而特技的学习却并非简单轻松，而是必须付出自己的努力。除了跟武将学习特技外，玩家在城市建筑中也能学习到各种技能，学习技能的方法则是要玩家完成各种有趣的小游戏。在马店里玩家可以学习到骑兵系技能，不过必须要完成躲箭的小游戏，这个小游戏难度稍大，要求玩家必须迅速作出反应；在铁匠铺里完成了对应铁炮特点的打靶小游戏后，才能学会铁炮系的技能；开垦则要在南蛮寺院中学习，学会后可以开荒造田，小游戏则是接水管的拼图游戏，玩家要在规定的时间内，把管子和水源全部连通；水军系技能必须在水军驻扎地学习，消灭敌人军团长即可取得胜利。跟武将们搞好关系除了可以得到人物卡片外，还可以拜他们为师跟他们学习各种技能。学习足轻系特技要在模拟的战场上与敌人战斗，击败敌人的军团长即为获得胜利；想要学习到弓术则要找特定的武将学习，小游戏跟铁炮修炼差不多，但除了要注意角度外还要控制射击的力度；军学也必须跟武将学习，玩家只需要完成连连看的小游戏即可，不过想要学到强悍的战技车悬和风林火山，则必须跟上杉谦信、武田信玄及个别特定人物搞好关系；建筑学则要完成类似俄罗斯方块的拼图游戏。这种将修炼与小游戏相结合的方式，既丰富了游戏的内容，也使玩家在游戏时不会觉得单调枯燥。并且各种技能都会影响到玩家的正常游戏，比如说学会了茶道特技可以开茶会提高自己与武将们的友好度；学习铁炮技能在战斗中可以大幅削减敌人的兵力；学习剑术可以大幅降低与敌人战斗的难度，因此玩家在进行游戏时，一定要多加学习，力争让自己扮演的角色成为十全十美的完人。



玩家选择武将模式刚刚进入游戏时，只是一个无名小卒，只能接受一些低级的任务来提高自己的名望。不过厂商也考虑到了玩家入门的艰辛，通常大名下达命令后，给玩家的完成



任务时间都很长，玩家可以利用时间差进行自我提高和修炼。完成任务越好，玩家获得的回报越高，并可以逐渐提升自己的地位，直到拥有自己的城市。在游戏初期玩家如果自己的武功不够强悍，则必须雇佣高能力的保镖陪同完成任务，因为在路上经常会出现强盗或者是敌对分子。当玩家的武功够强名望够高时，屑小之辈们则望风而逃。在路上玩家还会碰到不少其他势力的武将或者浪人，如果当时资金匮乏也不会被自己道德束缚，玩家可以把大盗作为自己的第二职业，伤其人而夺其财，不过日后再在路上与他相遇，则必须面对他的报复。如果是在体力充沛草药充足时遇到了寻仇者，不过只是要多战斗一次而已，但如果是在体力严重不足时，寻仇者则成为考验玩家实战能力的一大难关，因此在游戏初期，玩家最好还是不要干那些伤人越货的非法勾当。

军团的战斗依然采取战略模拟的形式，玩家在战斗中可以使用各种修炼到的特技。由于本作的要点在于人物的培养与成长，因此战斗的难度不大，玩家只要注意平时的物资调配和武将招募，便可以轻松地战胜对手。为了真实地再现战国时代，在攻城战中，敌人还会发出和平请求，玩家也可以像史实一样要求敌军守城主将切腹自尽。

如果玩家只想单纯地了解战国，那么完全可以选择其他的战国类型游戏，但如果想真正地融于战国，真正地熟悉战国的风土人情，体验战国的风云变化，感受战国时代生存的艰难，那么一定不要错过本款堪称系列之经典的作品。

鬼武者觉醒

第十二话

天海与秀次的宿命对决终于来临了。众武者与幻魔杀得昏天黑地，双方都死伤惨重。在抢夺鬼之笼手的过程中，阿伦被打成重伤，雏菊也被景实缠住，而天海与秀次一战差距悬殊，不多时已经伤痕累累，正当这生死攸关之际，风丸杀到了秀次身边……

□责编/小沛

擂台之上，天海的锡杖舞得呼呼生风，金刚一波的攻势已被完全压制住，天海晃出一虚招，锡杖由下向上击中一波的下颚，一波顿时倒地，轰然一响就再也起不来了。

秀次眼睁睁盯着这一切，看一波倒地后叫道："常陆，快，把鬼之笼手给我抢过来，就是台上那个小子，以前我们见过。"

常陆介站起身来。

得胜的天海，一脸昂然地看着上座，那个视线的正面就是秀次，秀次长身而起，负手而立。

一边阴阴笑着，一边俯视着天海。

"身手果然不同凡响啊，如果是与天海为敌的话，一般的武者看来是不堪一击的了。"

秀次心中暗喜，那是遇上强者胸中惊喜之情，迫不及待想与之一战。

"美树，你留在这儿，千万不要动，很危险。"

话音未落，秀次从卧榻一蹦，高高跳起，刹那间便来到比武大会的场地。这一异乎寻常的身手，让各路高手瞠目结舌，心下暗惊不已。

好个天海，丝毫不见胆怯，手中锡杖一挥，直直地指着秀次，喝道："咱们就打开天窗说亮话。关白丰臣秀次，你舍弃人类之身，换取幻魔的力量，而我是消灭幻魔，保卫人世的净化师，我们不是比武，而是你死我活的较量。是决一胜负的时候了。"

"大胆。"秀次的家臣们一个个虎视眈眈，手握刀柄。

端坐在专门为胜利者所设的，帷幕内的武艺家，奥藏院胤春、富田势源、东乡重位等神色凝重，随时准备援手天海。

"大胆狂徒，竟敢以下犯上。"

前野长康大声咆哮着。

"来人啊，有刺客，这些家伙意图行刺太阁殿下，我们要杀一儆百，先拿他血祭。"

一声断喝，当下不知从哪儿突然冒出来无数持刀拿枪的士兵，迅速散开，将擂台团团围住。

东乡重位将枪一抖，大声喝道"退下，你们都瞎了狗眼吗？刚才秀次那一下跳跃，常人即使苦练也断不能有此身手，关白殿下现在已不是人了，是异类，是为祸人间的幻魔，与之同流合污者必将严惩不贷。"

听了这一席话，武者们开始动摇。

接着又沉寂了半晌，其中一名士兵忽道"对，对了，即使关白殿下再怎么强大，但太阁殿下统领天下各种军队，谁胜谁负还不一定呢，我不能陪他一起送死啊。"

一言未毕，已放下了手中之枪，接着不断的有人放下武器，一下子全乱了阵脚，就是秀次的家臣也心下大乱，四散跑开了去，本来乘包围之势的士兵，一看上司都跑了，都慌不择路地丢下长枪和铁炮逃散开去。

受主人差点的常陆介，看到手下人如此没用，大怒。

"别跑，你们这一群无胆鼠辈，想走先吃我一刀。"

言毕从腰间抽出一柄厚重的钢刀，一时间刀势激荡，这是天流独特的罡气。

台中的武艺家一时都被震住了，只听一人叫道："好，就让我典膳来会一会你。"

小野典膳已将武器握在手中。

本来是奉命讨伐天海的常陆介，被典膳给拦住了。

气势汹汹的常陆介当头向典膳一刀劈下，典膳临危不乱，轻松地将这一攻势化解。

"常陆介殿下，用不着您动手。"剩下的为数不多的秀次家臣脱衣卷袖提刀上来。

就在此时，本与天海对峙的秀次一声令下。

"全都给我住手，没我的命令全都不许出手。这是我个人的一对一的死战，妄加插手者死。"

"您说什么，殿下。"前野长康一脸的焦急。

秀次倒是自在，阴笑着道："不用担心，这些家伙我还没放在眼里，我的部下不是那些只会逃命的胆小鬼。"

边说着秀次右手一个旋回，他这一动作一下子大地摇晃，电闪雷鸣。

哇哇乱叫逃散的家臣们，悲鸣不断。

在比武擂台周围的武艺家面面相觑，一个个也都变了脸色。

突然，从地下破土而出无数的异形怪物。

"怪物。"前野长康不禁脱口而出。

秀次一听，哈哈笑道"这些怪物正是我召唤而来。从异国来的高等幻魔奥菲莉亚，她给了我能够破解太阁咒术的力量，这些来自异域的怪物就是证明。"

好像在响应秀次的叫唤，怪物口中不停咆哮着。手中蓦然间又多了巨大的棍棒、刀斧之类的武器。

怪物们开始在场中疾走，魅影重重，死者的尸体与表情的痛苦更让整个场景显得诡异。

怪物开始变化成人形，接着又变成了巨蛇与蜘蛛一样的虫兽，它们就是隐匿在人世的另一面，从黑暗而来的幻魔大军。

中等幻魔指挥下等幻魔，组成战斗队形。

天海脸色铁青，怒目圆睁，言语铿锵有力地说道："秀次……你，没想到你沦落到这个地步。"

"沦落？对了，这倒似你天海的说话方式。也许就是这样。"

一直在阴阴笑着的秀次，突然一反常态，满面怒容，涨红了脸大声喝道："非得说沦落的话，那也是我自己愿意的。口口声声说为了天下安危，你也不想想天下现在谁是最大的祸害，是那个欲望极度膨涨的太阁殿下，你天海要真是为了天下百姓着想，那你就该挖除幻魔之根源，铲除太阁！"

秀次话音一落，又狂笑起来，卷起一阵旋风，扎在头发上的发结一下子散了开去，头发披散开来，在疾风之中飞舞，那发色极为妖冶，随风起舞，一时秀次看起来颇有一种魔王之相。

秀次厉声喝令部下："幻魔众部，你们负责那些碍事的武术家，别让他们接近，我手下的武者皆辅助幻魔一同对抗敌方武者，我方家臣也一并助攻，不可让那些意图谋反的大胆武者上前一步。"

一听主君号令，那些原本有些三心二意的家臣和士兵都好像又有了底气，一下子冲了过去与幻魔站在一起。看来真正知道秀次正体，知晓事情严重性的人还是寥寥无几。

这些家臣与士兵在眼前突变面前也不知如何是好，依靠常识他们也只能听从主公的命令了，不管这命令是对是错。

看着来势汹汹的幻魔军队，富田势源临危不惧，白发飘飘的老者此时早已将生死置之度外，拔出宝剑大声喝道："事已至此，我们唯有辅助天海对抗幻魔，但凡老夫还有一口气在就要与这帮畜生拼个你死我活！"

"好，说得好，交给我们吧，势源殿下。"

率先应声的是东乡重位、大和柳生还有柳生五郎。

大和柳生是新阴流宗家的现任掌门，是当今天下一等一的剑客。

眼前巨大的幻魔袭来，大和柳生不闪不避只一低，在幻魔快要迫近身前的时候，大环刀快如闪电从下向上撩去，借来者之力加上自己的力量，那刀一下子就把幻魔切成了两半，幻魔化成了一团血雾。

污血横飞中有一光球向上飞走，一会就消失不见了。

众武者看见大和柳生旗开得胜，个个信心百倍，操起自己的看家兵器将幻魔团团围住。

"快给我顶住，我和净化师这一战，谁也不能插手！"

秀次命令再下，众幻魔不敢怠慢，用常人听不懂的叫声回应，散开阵形将来人阻住。

"杀啊。"

富田势源一声令下，众武者全都刀剑出鞘，一拥而上与幻魔杀成一团。

悲鸣四起。但秀次丝毫不为所动，现在在他眼里现在只有天海一人。

"常陆，赶快将我的笼手拿来，我将取代太阁殿下君临天下，两个天下，人间与幻魔之世。因此笼手必须得合二为一。"

常陆听到号令，欲抢近秀次身边来，但是中间各路高手与幻魔战成一团，杀得天昏地暗不分敌我，就算他想过去一时半会也没机会，常陆情急之下，叫道："殿下，我抽身不能，将笼手投过去可以吗？"

"也好，你就投过来吧。"

话音一落，秀次就跳了起来，但天海岂能让他轻易得逞，也纵身一跳，手中锡杖挥了过去，没想到秀次足尖一点，借着锡杖之力飞得更高，眼看就要将常陆投出的笼手抓在手中！

说时迟那时快，在艺人台上的阿伦瞅准了机会，红唇一咬轻叫一声："等候多时了。"一瞬间阿伦就飞到空中，同时念力发动，一下子幻化出好几个人影，分身抢夺鬼之笼手。

鬼之笼手终于落入了阿伦手中，然而就在此时，秀次双目青光一闪："好个狡猾的小姑娘。"一把大剑快如闪电向阿伦砍去，阿伦的几个分身幻像刹那间被震得粉碎，变成几片黑羽毛纷飞飘散。

同时间，身为一流武艺家的秀次也敏锐地捕捉到了那若有若无的一丝气息，秀次心道：饶你幻术神通广大，想在我秀次面前抢东西那还嫩了点。

阿伦本已成功夺得笼手，哪知秀次一下子就把分身全击破，还没来得反应，又是剑光一闪！"啊"地一声悲鸣，阿伦如断线风筝般带着一天血雾坠落下去。

"阿伦！"

在下面的雏菊惊得花容失色。

"快，快跑，这些幻魔交给我们来对付，你们跑得越远越好。"雏菊向众艺人交待了一声，急忙跑去接应阿伦。

雏菊飞身抢上，一口气刺倒三个幻魔，稳稳的接住了阿伦。

阿伦浑身发烫，鲜血染红了她的衣裳。微微睁开眼睛见是雏菊，苦笑

了一下。"唉，我真没用，秀次太强大了。"一边说着一边欲挣扎着要起来。

秀次摆脱了天海的追击，飘落地面，怒号道："我原以为你一介女流只是出来卖艺的，哪知你暗怀鬼胎，竟欲加害于我，夺取笼手，枉我对你们这一帮艺人不薄，你们竟恩将仇报！"

他手中又幻化出一把五尺长的斩马刀，剑取阿伦，刀砍雏菊。

"快住手，秀次！你的对手在这儿呢。"

天海力竭声嘶地叫喊着。

但秀次根本不加理会，只一声冷笑，眼看斩马刀就快要落到两女身上了，雏菊为了护住不能动弹的阿伦，只有硬着头皮全力一拼，脸上是决绝必死的表情。

就在这千钧一发的关头，从旁传来一人声道："秀次殿下，此二女子是美树殿下的好友，若一刀杀了去，只怕美树殿下难免会伤心难过。"说话人正是景定。

"喔，是景定吗？"秀次眉毛一抬，眼前正是从乱战堆中杀出来的前野景定。

"冒犯殿下的这两个女子就交给在下吧，殿下还是赶紧从天海手中夺回笼手才是要紧。"

"好，既然这样，那这边就交给你了。"

留下这一句话，秀次左手的笼手开始发起光来，口中念念有词，从笼手上溢出来的力量都被秀次吸走，幻魔之力在这时也起了变化，秀次的肉体一涨再涨，已不是人类形态。

"尽管使出你的全力吧，秀次！"

天海的锡杖抡得虎虎生风，但秀次斩马刀轻轻一拔就化解开了。仅此一招，攻守立变，一直在追击秀次的天海被秀次反过来追击，叮叮之声不绝于耳，钢铁交鸣，火花四射，两人越打越快。

在狂风暴雨般的攻势之下，天海咬紧牙关坚持着，渐渐的只有招架之功毫无还手之力。

天海自信其力可裂石碎金，但秀次不光有幻魔之力，而且本身就是一流的武林高手。其剑法已是出神入化，变化莫测，不多时，天海已多处挂彩，汗湿衣裳了。

"天海殿下！"

"天海。"

这边的阿伦和雏菊看着天海已渐不支不禁叫出声来，但无力相助，阿伦已是重伤之躯，雏菊面前也拦着一个铁青着脸的景定。

"实在对不住，我不能让你们去帮天海。"

"为什么，景定殿下，您难道不希望秀次从幻魔之身挣脱出来吗？"雏菊大声喊道。

但是景定丝毫不为所动，只回了一句："多说无益。"

雏菊忍无可忍，一咬牙道："得罪了。"一晃手中缨枪就刺了出去，景定剑走偏锋，将枪弹开，以短击长，迅速欺近身来，手中剑气纵横交错，一下子刺出七七四十九剑！雏菊只见眼前寒气逼人，剑光闪闪，当下不求伤敌但求自保，将手中长枪舞得滴水不漏！

这一来一往，景定攻得更狠了，雏菊且战且退，似乎攻得太过迅猛，景定终于露出破绽，机不可失时不再来，雏菊一晃身不退反进，手中枪一个回旋将景定剑锋弹开，一个回马枪直刺景定胸口，景定回招自救，但不知为何停了一停，刀枪不长眼，雏菊见情形不对但收招已来不及了，一直线穿透了景定的胸口！

对于这个本可挡开的穿刺，景定竟然无动于衷。

雏菊脑中"嗡"地一声，一时不知如何是好，她也知道刚才那一枪是绝计伤不了景定的。那景定却又是何苦呢？

景定微微一笑，向后退了几步，吐出一口逆血，缓缓倒了下去。

景定没有着地，因为雏菊一把抱住了他。

"景定殿下，为什么，你为什么要这么做。"

"对不起……雏菊殿下。"景定困难地喘息着。

"正如你和阿伦所言，用笼手的力量将秀次变回原来那个纯真善良的秀次，但是，太阁殿下也还是不会放过秀次殿下的。"说着，景定大声地咳嗽起来，"虽然很多家臣都弃他而去，但我为了关白殿下不惜身死。请转告细川夫人，我得尽臣志虽死无憾。最后，请你们一定要让……让秀次殿下回复人身……我的那个……小殿下……小……"

景定声音越来越小，最后的几句话已是再也不得听见了，一代名侠就这样死在雏菊怀中。

雏菊泪眼婆娑，哭了一阵，走过去将阿伦抱起。

"小菊，别太往心里去。"阿伦安慰道。

"出了这样的事，叫我怎么对得起细川夫人。"雏菊摇头叹道。

"我们现在已经没能力再做任何事了，就这么静静地看着吧。"

"不，还有一事。"

阿伦吃惊地看着雏菊，不知雏菊做何打算。

宫殿里正杀得天翻地覆，日月无光，幻魔对武艺家，天海对秀次，一时场面极为混乱。

这之中有一个人合着双手，直盯盯地看着秀次，她就是美树。她的表情极为不安，虽然关心秀次，但对秀次的变身也像受了很大的打击。

"美树殿下想去秀次身边吗？可现在杀得昏天黑地的。"

阿伦拉了一下雏菊的衣袖，苦笑道："不……不是那样的，美树打算阻止秀次，但美树又不能战斗，我们得帮她一把。"

说了几句又咳了一下："我已动不了了，就看你的了，小菊。"

"美树想要怎么办，秀次已六亲不认了啊。"

话还没说完，美树已走向战群，意图从众拼杀者中穿过。

雏菊心下一横，轻声说道："如果这就是我的使命的话，拼了命我也要办到。"

人已飞弹出去，一枪刺出将欲袭击美树的一个幻魔来了个透心凉。

幻魔与众武者的战斗，一时半会看来分不出胜负，但见鲜血横飞，不断的有人伤亡，双方都杀红了眼，怒骂声中众武者杀得更加性起。

秀次也很担心幻魔是否能顶住，但现在他不能分心，有一个天海还要他对付呢。

斩马刀带着裂风之声，不断呼啸着向天海身上招呼，力道越来越大，天海只觉虎口酸痛，不一会儿虎口生裂流出血来，只听"叮"的一声响，天海的锡杖被震得脱手而飞。原来天海已近油尽灯枯，实在挡不住秀次斩马刀的这一劈了。

"怎么了，净化师，已经招架不住了吗。你不是还要取我的项上人头嘛？"秀次口中得意，手下也不放缓，刷刷刷又是三刀。

天海哪儿还有力气还嘴，好不容易躲过了这要命的三刀。

"你以为我被幻魔操纵了，才有这么大的力量吗？的确，从外表看来是这样，但我从未向幻魔出卖自己的身体。"秀次犹有余裕地叫嚣。

"你说什么？"天海边躲边问。

"我以前被太阁玩弄于股掌，对我来说三好之姓、丰臣之名、关白之位这些劳什子都不重要。对母亲的孝敬，对叔父的尊敬还有我喜欢的人，这些才是我最重要的。"

"那你怎么又要加入幻魔之列？"

"看来你还不明白啊。"

秀次手下出招越来越快了，刀气纵横，一刀快过一刀，又道："只有用幻魔之力我才能摆脱太阁的操纵，这样我才能过我想要的生活，只要得到鬼之笼手，我就能攻到大阪，取秀吉人头，一统天下。我将扫除太阁在这个世界留下的一切余孽。"

"所言当真？"秀次的话令天海感到不寒而栗。

以前听草深甚四郎说过，比起幻魔，人类才是最可怕的生物。

这句话的意思天海算是明白了。秀次当道，必将生灵涂炭。

——可我天海打不倒秀次。

好像看穿了天海在想什么，秀次得意忘形地哈哈狂笑道："我自知要打败秀吉不是一朝一夕之事，所以我招兵买马，我需要大量的文武之才还有幻魔，顺我者昌，逆我者亡。"

天海心下暗惊，如果不阻止秀次的话，那么天下将成为幻魔横行的天下，忽然一声钢铁交鸣，一个熟悉的声音传入耳朵。

"别轻易放弃！天海，师父托付的任务我们一定会完成的。"原来是风丸。

刚才正与幻魔杀成一团的风丸过来了，肩膀上流着血想来是受了伤，但秀次的一击却被他硬生生挡了下来，不愧是天狗界的宝刀，风丸之刀毫发未伤。

秀次也吃了一惊，往后退了一步，这下天海总算得以喘一口气了。

风丸小声说道："现在你总算明白了吧？虽然秀次是幻魔，但他的喜怒哀乐还是人的本性，他的内心还是人啊。人和幻魔之间有重合点也有不同的地方，只要人性占了上风，幻魔的影响就很小了，我们的胜算就在这一点上。"

一声断喝，丸目藏人上来了，他正是风丸的对手。虽然外形看起来是幻魔，但还能感到他的人类气息。风丸作为天狗界的一大高手，身经百战，但此役接敌过多，几近油尽灯枯，已是后继无力了。风丸打算作最后一拼，用精神之镜将藏人的内心映射出来，使之回复常人之身。

（未完待续）



寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编／龙马 Vol.02

寂静岭——一个充满诱惑的地方，在这里总是会发生各种奇怪的事情。詹姆斯——为了寻找自己妻子的男人，还不知道去的地方有多么危险。《寂静岭》已经结束了，在故事里我们知道了一个人因为恨、因为报复，到底可以做出什么样的事情。《寂静岭2》又开始了，不知道这个故事里面的人物又将遭遇什么样的事情？

3

詹姆斯又回到桑迪街，向前面的红砖公寓前进。从录音机中播放玛丽的声音中，好不容易听到了那个公寓的名字。判断公寓的具体位置非常困难，而且公寓的确切名字也没有印在地图上面。詹姆斯想找到一个小镇居民，然后向她打听公寓的位置。总之，现在沿着大路向北走，走一段后再向左走。

沿着这条街一直向北走，前面会经过"记忆中的"地方——罗丝沃特公园。詹姆斯想，如果在路上没有找到那个公寓，那么就去罗丝沃特公园里面去看一看。

"喂！你们几个！"

向北一直走，刚一走出柏油路就发现了人影。人影似乎是并排走着的两个人。詹姆斯边跑边喊。

上衣口袋里面的收音机突然大声放出白噪音。

噪音似乎是受对面模糊不清的人影控制一般，时高时低。

人影的动作迟缓笨拙，上半身似乎还在抽搐。

是怪物！

就是刚才的家伙！

"难道是有大规模的生化实验品从某个秘密的地方跑出来？"

不舒服的感觉一下从詹姆斯的心里涌出。

掰断的木棍，就是刚才杀死怪物的武器已经被丢弃在隧道门口了。一想到需要使用拳头攻击怪物的身体，它的身体表面早已经被未知的粘稠液体浸透，这让詹姆斯觉得非常恶心。

"躲开没必要的战斗吧。"

而且对方有两个人，这样对自己不利。詹姆斯反身，转头向后方的角落里走去。从贯穿小镇东西的卡茨街到尼黎街，这样还可以迂回到尼森街。本来怪物的动作就非常迟缓，而且本来就同詹姆斯相隔一段距离。这样，怪物即使发现了詹姆斯，现在也无法赶得上来了。

"然后呢？"詹姆斯边跑边想。

没关系的，反正只要有怪物出现，可以发出白噪音的收音机一定会提前通知。虽然有些不可思议，但是非常有用，所以就留在身边吧。

经过一个十字路口，詹姆斯发现道路没有向左转的路口，所以只能一直向前。

很快，詹姆斯发现自己已经不能前进了。

因为前方全部都是动作缓慢的怪物。

"倒霉！"

詹姆斯忍不住说出口。

现在小镇里到处都是这种行动迟缓的怪物。

"是不是寂静岭被这些混蛋占领了？"

詹姆斯只有改变原定计划。

因为对面的街道早已经被怪物们占领了。

詹姆斯有些不知所措，呆立在街头，凝视着对面的怪物们。小镇大街已经被怪物占领了，他已经无路可去了。詹姆斯想起了墓地女人的忠告，都是因为自己，结果现在处在了困境中。现在的他既想从这个疯狂的小镇里面出去，同时又非常地想要见到玛丽。

"那就这样吧！"

詹姆斯开始向前冲锋。

利用迅速的冲击把怪物们撞倒，然后趁着机会找到空隙冲出包围，詹姆斯就是这么打算的。

就在他将要撞到眼前的怪物时，忽然怪物身旁空气中的雾发生了变化。

怪物被颜色鲜艳的红色包围。

同时詹姆斯也吸到一阵腐败潮湿的恶心气体。

本来想要攻击敌人的詹姆斯，突然闻到这种味道结果自己摔了一跤，并且开始剧烈地咳嗽。现在他两腮感觉就像是在看牙医时，医生给口腔释放的麻醉感觉。嘴里的舌头也不自觉地缩动了起来，似乎受不了嘴中的气味一样。

"有毒！"

怪物会喷毒。

"这种没有五官的怪物是从什么地方喷毒的？"

倒在地上的詹姆斯紧张地盯着越来越近的怪物，可以清楚地看到它的腰如同被斩断一般显出一条裂缝，而且上半身也不断地摇摆。从腰部的缝隙，甚至可以看到里面黑色的生理组织。"毒气就是从那里喷出来的吗？"

怪物开始向后仰。

似乎在做深呼吸。

"一定是再次喷毒的准备动作。"

詹姆斯立刻用脚猛踹对方的小腿，然后趁机翻身，这样那些喷出来的毒气就喷到了沥青马路上面。

倒在马路上的怪物还试图起身，可是詹姆斯早已经抢先一步站起并赶到近旁。他抬起脚死命地朝怪物令人呕吐的躯体上踹。

"混蛋——！"

可以感到靴子尖有几次踹进怪物的身体里。

怪物的身体非常柔软，粘稠的红色液体从创口冒出来，沾污了詹姆斯的靴子和裤腿。

伴随着低吟的痛苦声，怪物开始在地面上左右翻滚。然后就像是毫无希望、垂死挣扎的人一样，怪物在一阵抽搐般的蹬腿后，开始缓慢地向外匍匐前进。像是一只无头的苍蝇，而且身体极度扭曲，从躯干到所谓的上半身，在地面上像毒蛇一样的行进。

詹姆斯越发感觉到恶心，似乎刚才中的毒开始从身体里面发作了。脚开始不自觉地颤抖，为了保持上半身的平衡，詹姆斯控制着自己后退。

不可思议的事情发生了！

詹姆斯感觉到身后有"金色的大网"罩了过来，就像是农家保护田地的篱笆一样。

金网在压过来的时候还发出"喀哒喀哒"的撞击声。

"是门吗？"

詹姆斯连仔细观察的机会都没有，只有迅速地向没有怪物的居民住宅跑过去。

"如果再受到怪物的夹击就麻烦了。"

詹姆斯惊慌地打开对面的门，冲进去，然后赶紧回身用身体把门顶上，并且上上锁。

在寂静岭里，有一块很有年代感的木制公寓建筑群。这些公寓都是无一例外的三层建筑，而且在正门都放着一块刻有"红砖公寓"的牌子。

第二回 东西

1

非常惊险地躲过怪物们的包围，詹姆斯一下瘫坐在门口的地板上。

刚才实在是太紧张了，他有些后悔没有仔细看那个"金色大网"。

四周都被大雾笼罩着，一呼一吸都可以感觉到周围的空气流动。

詹姆斯把后脑贴在门上闭上眼睛，同时还用左手压住自己的心脏，希望可以重新调整紊乱的心跳。身体里面的热量开始向外涌，可以知道皮肤表面的汗都已经凉了。两腮的麻醉感觉还有一点，但是身体的其他地方都没有问题。刚才对于毒发全身的体会应该是错觉，或者是因为害怕的原因吧。

现在是"红砖公寓"正门的过道里面。

刚才胡乱走进的建筑物正是詹姆斯寻找的目标。他无法确认这是运气还是什么，似乎这是某个人为他安排的一场游戏。

红砖公寓正门过道处设有一个垃圾桶，看起来是方便住宿公寓的人丢弃随身垃圾用的。

詹姆斯经过的时候，随手打开了垃圾桶的铁盖。

现在很有必要整理一下衣服。如果玛丽还住在这里的话，这个样子去看她太不好了。靴子上面全都是怪物身体里面的鲜血，所以不能不找点东西擦一下。

一份旧报纸。

"用勺子刺入自己的身体自杀"

报纸喜欢耸人听闻的标题吸引人目光。

这份报纸上面写的是本地新闻。莫名其妙，不知道为什么詹姆斯感觉被报纸吸引。

——二月份在寂静岭小镇涉嫌残忍杀害罗肯兄妹，并于本月十八日被捕的嫌疑人沃塔·萨恩，于二十二日深夜在警察局的单人拘留间里自杀。

——根据值班警察的描述，嫌疑人自杀使用的凶器是吃饭用的勺子，然后插入自己的脖子（犯人颈部左侧动脉）。勺子刺入颈部约五厘米左右，因为大量的失血，值班警察发现时犯人早已身亡。

——根据和沃特·萨恩一同住在宜人河附近的同学说，沃特根本不像是一个杀人犯。在学校里面是一个安静的人，而且对待其他同学也很和气。还说，记得在他被逮捕的几天前，开始奇怪的胡言乱语。说些"她要杀我，她要进行裁决，红色的恶魔、怪物，请你原谅我，不是我干的，不是我"之类的话。

读完报纸后，詹姆斯产生疑问。

到底是什么原因吸引自己阅读呢？不过是有个犯人用非常痛苦的方式自杀，这种事情已经不新鲜了。

可是，那些看过的黑粗体字，就像是烙在脑袋中一样，无论如何也无法抹掉。

"红色恶魔。"

在内心深处，总是若隐若现出一

幅画面。

"怎么搞的，"詹姆斯摇了摇头。

"这和玛丽有什么关系？混蛋，怎么总是往脑袋里涌。"

心烦意乱的詹姆斯随便把报纸揉成一团，擦掉靴子上的血迹，然后向过道对面走去。推开好久没有上油而发出金属声音的大厅大门，走进公寓的住宅房间过道。

黑。

外面的坏天气原因过道里面没有多少光线，可是公寓的管理员并没有打开里面的电灯。

适应了一会楼道里面的黑暗，可以看到对面不远处就有一排房门。虽然明知道这里是建筑物，可是詹姆斯总是觉得前方没有地板。在阴暗的过道里，詹姆斯小心地轻轻前进。

住宅房间的门都锁得死死的，一动不动。

"喂！有没有人？"

詹姆斯大声地叫门，另一面什么动静也没有。

"看看第二层有没有人？"

詹姆斯顺着台阶向上走。在楼梯中间平台上有一扇可以打开的门。进去后，光线变得更加稀少。

原来，这里就是第二层楼。过道的一面有一排小窗，可是因为对面的高楼大厦，阳光根本无法直射进来。

"玛丽！"

詹姆斯大声喊。

"是我啊！是詹姆斯！我收到你写的信了！"

詹姆斯继续向无人应答的房间前进。过道房间为直线走向，詹姆斯从另一侧开始顺次敲门。

"请问有人吗？我来找一个叫玛丽的女人！"

这些房间的门都上着锁，根本无法打开。

"怎么会一个人都没有呢？"

詹姆斯开始变得焦躁。

这里有人。因为他感觉到了人的气息，远处好像还有人的脚步声。

詹姆斯站了一会，"红砖公寓"再次变得死寂。

只有脚下的镶拼地板块有时发出挤压的木板声音。

在最东面的房间——编号205——的房间前面，詹姆斯转动了门把手。

开了。

"请问有人在吗？"

没有人应答，詹姆斯自作主张地走了进去。天棚上的大灯没有开，可是从房间其它的地方传来了光线。远处的房间在光线下投射出影子，现在詹姆斯确定房间里有人。

"随便地进来了非常抱歉。可是我是来找人的，我是……"

詹姆斯闭口不言，因为前面不是说话的对象。房间里面有一个穿着衬衫和短袖羊毛衫、下身套裙子的无头雕像。似乎房间的女主人在家里兼职做裁缝。

这套服装给了詹姆斯无言的冲击，这套衣服和随身携带的玛丽照片上穿的一样。詹姆斯感觉自己的心脏开始膨胀。

"玛丽一定就在这附近。"

房间里面的光线是从雕像的胸口上发出来的。

那是一个看起来像是项链、小型的电灯，就挂在衬衫的纽扣上。

应该是房间停电后，屋里的主人用来照明的简易设备。而且她挂的还恰到好处，从这里照射出来的光线可以反射到房间各个角落。

可是，为什么这里的主人会既没有关闭电灯又没有上锁的情况下离开呢？

詹姆斯打算借用一下电灯，把电灯从雕像身上解下来挂到自己胸前。这样在公寓里面探索就变得简单多了。

从205号房间里面走出来，回到外面的过道。还没有等到詹姆斯敲下一个房间门的时候，他就站住了。

"吱——"

从收音机里面传出白噪音。

在微弱的小型电灯光线下，可以看到对面隐约移动的轮廓。

没有穿衣服的人体。

还是一个没有脑袋的人体。

"刚才的雕像？"

詹姆斯有一瞬间觉得是刚才房间的雕像来夺回被取走的电灯。

"开玩笑的，"詹姆斯笑自己太紧张了，同白噪音一起出来的一定是怪物。

集中精神，詹姆斯再次轻轻地抬起脚前进。

再离得近点，仔细观察一下怪物。

妩媚的身段，詹姆斯注意到了奇怪的气氛。

"人体"的肩膀部位向外生长着第三条腿。

可是这样看来，似乎就像是把腰部被切断的两个人的下半身对接。就像是美术馆里面展览的超现实作品。

"人体"还在抽动般地移动。原来，怪物的"肩膀"两边都生有大腿。眼前的极度不符合生理现象的场景使詹姆斯完全呆立当场。

因为怪物要保持平衡，所以每抽动一次，整个身体上的大腿都需要猛烈摇摆一次。

看来这种东西和以前没有胳膊的怪物属于同一种类。唯一的不同点是，这种怪物要比之前的更要恶心。

现在不是讨论这种怪物诞生原因的时候，总之结束眼前的危险后再考虑其它的问题吧。



詹姆斯转身跑。

在楼道里面还有另外一条直线过道。詹姆斯刚一拐进去，就发现了熟悉的无胳膊怪物。公寓里面怪物横行，像这样乱撞很容易被怪物攻击。难道公寓里面没有人应答就是因为害怕怪物，然后全部都躲在房间里面不出来。而205号房间的主人因为无法忍受，所以自己开门冲了出去？

詹姆斯趁着没有怪物追击，急忙原路跑回。从楼梯中央平台进来的门还是开着的，詹姆斯冲了出去随手又死命地把门推回去，然后立刻用身体顶住。现在詹姆斯几乎把寻找玛丽的事情忘记了，只想着如何从这里安全地逃出去。

"算了。"

詹姆斯不管里面的房间了，打算直接顺着楼梯去三楼。

如果三楼还有这种怪物，那么他只有从红砖公寓出去，离开寂静岭了。

轻轻地推开三楼房门，向里面窥视。

用耳朵听是否有怪物的脚步声。

"好像……三楼安全？"

推开门刚刚进去就发现右侧的通道已经被栅栏封闭。

"这不是防火门吧？这里怎么会有这种东西？"詹姆斯不明白，"或者还是为了防止小偷进入而设置的特殊保护措施。现在公寓的人发现有怪物侵入，于是又放下来防止怪物入侵？"

这样，那么对面如果是安全地带的话，玛丽也应该和其他人在一起。

詹姆斯透过铁栅栏向里面喊，没有人回应。

虽然詹姆斯非常想念玛丽，可是有这个障碍堵在面前，他什么都做不了。

身后有两个房间，说不定可以在里面找到解决办法。

302号房门禁闭，詹姆斯闭上眼睛来到301号门前。

门开了。

没有沙发、没有桌子、没有电灯，什么家具都没有。摆放的东西全部都是超市里面用来搬运商品的采购车。

"这里怎么也这样？"

詹姆斯摇晃着脑袋扫视整个房间，然后把目光放到一件东西上面。

采购车上有一把枪，是一把自动手枪。

詹姆斯拿起来，打开弹夹。可以装十发子弹的弹夹正好装满，另外旁边还有多余的子弹盒。

詹姆斯很高兴，终于有一个真正的防身武器了。可以回到二楼消灭掉怪物，继续寻找玛丽了。

詹姆斯把子弹盒放进上衣口袋，拿着表面冰凉的手枪离开了301号房间。

经过刚才的铁栅栏时，胸前的电灯一扫而过时，詹姆斯发现地面上还有一个金属物品。

"怎么刚才没发现？"

低下头，原来就在栅栏后面很近的地方有一把钥匙。

"说不定就是打开铁栅栏的钥匙？"

詹姆斯立刻俯身同时伸手去捡钥匙。

"还差一点。"

指尖已经碰到了。

"再伸一次就能拿到了。"

一只穿运动鞋的脚灵巧地把钥匙踢了出去，踢到了栅栏的后面。那里是詹姆斯根本无法拾到的地方。

"啊！"

那只脚又迅速地踩了詹姆斯的指尖一下。结果，遗憾的叹气声和因为疼痛的叫喊声混杂在一起，同时发了出来。

詹姆斯很生气，看是谁在同他开这种玩笑。

开玩笑的人只剩下了背影——应该是一个还在上小学的小女孩。

"喂！"

詹姆斯赶忙向背影招呼道。

"倒霉！"

小女孩早已经不见了。

詹姆斯很生气，可是也有好消息。因为知道铁栅栏里面有人了。

也许那个小女孩知道玛丽在哪？

詹姆斯露出苦笑，重新振奋了精神，迅速地向楼下走去。(未完待续)

新作游戏发售表

Xbox360上备受关注的美版大作《光环3》发售日即将来临，喜欢这个系列的玩家将重新体验到代表FPS最高水准的游戏感觉。操作独特的《战国无双KATANA》在Wii上问世，有兴趣的玩家可以玩一玩，看看光荣公司对刀剑乱舞游戏的重新诠释。近期发售的掌机游戏类型多样，大家不妨关注一下，也许其中就有自己喜爱的作品。 □责编/蓍子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
9月17日			
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
9月18日			
本田SBk-07超级摩托	Honda SBk-07 Superbike	RAC	XS Games
80年代歌星	SingStar '80s	RAG	SCE
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
圣兽 螺旋之章	セイント・ビースト 螺旋の章	AVG	MMV
七色糖果Pure!	なないろ★ドロップス Pure!	AVG	Media Works
金色琴弦2 返场	金色的コルダ2 アンコール	AVG	KOEI
9月24日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
闪电小天后 电影明星	Bratz：Movie Starz	AVG	THQ
蠢才秀 游戏版	Jackass：The Game	ACT	Red Mile
9月25日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI: Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
世界扑克冠军联赛2008	World Series of Poker 2008	TAB	Activision
9月27日			
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
悠久之樱	悠久ノ櫻	AVG	IDEA FACTORY
最终试验・鲸 Alive	最终试验くじら アライブ	AVG	Sweets
新天魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオスデザイア	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日からマ王 真マ国の休日	AVG	NBGI
必胜弹子 新世纪福音战士 真心为君	必胜パチンコ 新世纪エヴァンゲリオン まごころを、君に	TAB	D3 Publisher
天使侧像	エンジェル・プロファイル	RPG	Cyber Front
死神BLEACH 战士之刃2nd	BLEACH ブレイドバトラーズ2nd	ACT	SCE
10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
小傻瓜与魔法书	Noddy and the Magic Book	SLG	Game Factory
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
NBA 2K8	NBA 2K8	SPG	2K Sports
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月4日			
新世纪GPX无限之路4	新世纪GPXロード トゥ ザ インフィニティ	RAC	SUNRISE
龙珠Z爆发！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！METEOR	FTG	NBGI
吉他高手&狂热鼓手V3	ギターフリークス&ドラムマニアV3	RAG	KONAMI
实况棒球大联盟2	实况パワフルメジャーリーグ2	SPG	KONAMI
幕末恋华 花柳剑士传	幕末恋华 花柳剑士传	AVG	D3 Publisher
阿拉伯遗迹 沙漠婚约	アラビアンズ・ロスト -The engagement on desert-	AVG	PROTOTYPE
10月9日			
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
斯派罗传说 永夜	Legend of Spyro：The Eternal Night	ACT	Sierra
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月11日			
圣灵之心	アルカナハート	FTG	AQ
美少女麻将 偶像雀士IV	アイドル雀士 スーチーパイIV	TAB	Jaleco
实战弹子必胜法！北斗之拳2乱世霸王传	实战パチンコ必胜法！北斗の拳2乱世霸王传	TAB	SEGA
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
10月12日			
索罗门极限自行车	Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon	SPG	Agetec
RC滑板车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
10月16日			
最终幻想XI 神之翼	Final Fantasy XI：Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
模拟乐园 惊奇世界	Thrillville：Off the Rails	SLG	LucasArts
10月18日			
世界英雄GORGEOUS	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNK PLAYMORE
银河天使 II 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の键	RPG	Broccori
Palais De Reine	パレドウレーヌ	AVG	Interchannel
Seaman2 北京原人育成工具	シーマン2 北京原人育成キット	SLG	SEGA
10月22日			
哈利・波特合集	Harry Potter Collection	ETC	EA
模拟人生2 生存游戏	Sims 2：Castaway	SLG	EA
10月25日			
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO
热带低气压少女	热带低气压少女	AVG	Nine's fox
召唤少女Elemental Girl Calling	召唤少女Elemental Girl Calling	RPG	角川书店
女排世界杯 维纳斯进化	バレーボールワールドカップ ヴィーナスエボリューション	SPG	SPIKE
光神的弹丸 均衡	バルドバレット イクリブリアム	AVG	TGL
终将到达那片天空 阳之道与绯之香	いつか、届く、あの空に。-阳の道と绯の昏と-	AVG	Russell Pure
11月1日			
超级机器人大战 特勤指挥官 The 2nd	スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー The 2nd	SLG	BANPRESTO
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
SD高达G世纪SPIRITS	SDガンダムGジェネレーションスピリッツ	SLG	NBGI

Wii

中文名	原名	类型	厂商
9月18日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
反击之力	Counter Force	ACT	Conspiracy
我的模拟人生	MySims	SLG	EA
9月20日			
★战国无双KATANA	战国无双KATANA	ACT	KOEI
9月21日			
面包忍者	Ninjabread Man	ACT	Conspiracy
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY	RAG	KONAMI
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
龙之刃 怒火	Dragon Blade：Wrath of Fire	ACT	D3 Publisher
极致桌上游戏合集	Ultimate Board Game Collection	TAB	Valcon Games
9月27日			
鲈鱼垂钓 60传说	バスフィッシングWii ロクマル传说	ETC	Arc System
我与模拟小镇	ぼくとシムのまち	SLG	EA
结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	ACT	NBGI
9月28日			
巫师比利 火箭扫帚赛	Billy the Wizard：Rocket Broomstick Racing	RAC	Metro3D
反击力量	Counter Force	ACT	Conspiracy
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
终极猎鸭	Ultimate Duck Hunting	STG	Detn8 Games
10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
10月4日			
实况棒球大联盟2	实况パワフルメジャーリーグ2	SPG	KONAMI
龙珠Z爆发！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！METEOR	FTG	NBGI
10月9日			
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
闪电小天后 电影明星	Bratz：Movie Starz	AVG	THQ
10月25日			
宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	AVG	CAPCOM
幽灵小队	ゴースト・スカッド	FPS	SEGA
11月1日			
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
11月12日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
11月13日			
★梦精灵 梦境邀游	NIGHT Journey of Dreams	ACT	SEGA
★灵魂能力 传说	Soulcalibur Legends	ACT	NBGI
11月15日			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
11月29日			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
12月3日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
发售日未定			
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX

PS3

9月17日			
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
9月24日			
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
滑板	skate	SPG	EA
9月25日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
世界扑克冠军联赛2008	World Series of Poker 2008	TAB	Activision
9月27日			
阿加列斯特战记	アガレスト战记	RPG	Compile Heart
10月2日			
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
NBA 2K8	NBA 2K8	SPG	2K Sports
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月8日			
上古卷轴Ⅳ 湮灭	Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion	RPG	Bethesda
10月9日			
世嘉拉力Revo	SEGA Rally Revo	RAC	SEGA
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月10日			
PlayStation Home	PlayStation Home	ETC	SCE
10月11日			
龙穴	Rise From Lair	ACT	SCE
火箭人 邪恶轴心	Rocketmen：Axis of Evil	STG	CAPCOM
10月16日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月23日			
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	RAC	THQ
克莱夫・巴克的耶利哥	Clive Barker's Jericho	ACT	Codemasters
科南	Conan	ACT	THQ
审判之眼	The Eye of Judgment	TAB	SCE
料理鼠王	Ratatouille	ACT	THQ
拉切特与克拉克 未来 毁灭工具	Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction	ACT	SCE
10月25日			
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
11月5日			
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite：Area51	ACT	Midway Games
11月13日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
11月22日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
12月31日			
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI

XBOX360

9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2：Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
犯罪现场调查 确凿证据	CSI：Crime Scene Investigation Hard Evidence	AVG	Ubisoft
10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
极限冲刺 终极战争	FlatOut：Ultimate Carnage	RAC	Empire
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	RAC	Microsoft
10月9日			
上古卷轴Ⅳ 颤栗孤岛	Elder Scrolls Ⅳ：The Shivering Isles	RPG	Bethesda
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
半条命2橙色合集	Half-Life 2：The Orange Box	FPS	EA
世嘉拉力Revo	SEGA Rally Revo	RAC	SEGA
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月18日			
美丽块魂	ビューティフル块魂	ACT	NBGI
10月23日			
★皇牌空战6解放战火	Ace Combat 6：Fires of Liberation	SLG	NBGI
11月6日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years' War	ACT	KOEI
11月13日			
★刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
11月22日			
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
12月6日			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft

NDS

9月20日			
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の谜	TAB	HUDSON
拯救德尔托拉 七块宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
家庭教师 重生DS 开炎	家庭教师REBORN！ DS开炎	ACT	TAKARA TOMY
传说的翠君 夏色射手	うわさの翠くん！ 夏色ストライカー	AVG	IDEA FACTORY
恐龙育成战斗RPG 恐龙怪兽	恐龙育成バトルRPG 恐龙モンスター	RPG	MTO
9月27日			
调酒师DS	バーテンダーDS	ETC	EA
福蛋的商店街 谢谢大家！	たまごっちのプチプチおみせっち みなサンキュー！	SLG	NBGI
地狱少女 朱蔓	地狱少女 朱蔓	AVG	Compile Heart
KERORO军曹 挑错大作战！	ケロロ军曹 まちがいさがし大作战であります！	ETC	NBGI
10月1日			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
10月4日			
★远古封印之炎	ARCHAIC SEALD HEAT	RPG	任天堂
10月11日			
大人的DS推理 伊津魅事件簿	大人のDSミステリー いづみ事件ファイル	AVG	HOLON
NAMCO博物馆DS	ナムコミュージアムDS	ETC	NBGI
10月18日			
装扮幼犬DS	おしゃれな仔犬DS	SLG	MTO
索尼克冲刺 大冒险	ソニックラッシュアドベンチャー	ACT	SEGA
10月25日			
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
迷宫制造者 魔法铁锹和小勇者	ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者	RPG	Global A
Code Geass 叛逆的鲁路修	コードギアス 反逆のルルーシュ	RPG	NBGI
天元突破 红莲之眼	天元突破グレンラガン	FTG	KONAMI
做朋友吧！ 魔法交换日记	ともだち作ろう！ 魔法のこうかん日记	ETC	ERTAIN
11月1日			
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
11月22日			
★勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
11月29日			
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	LEVEL-5
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX

PSP

9月18日			
游戏王GX 双重之力2	Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2	TAB	KONAMI
机密武装 蔓延	Coded Arms：Contagion	FPS	KONAMI
9月20日			
R-TYPE战略版	R-TYPEタクティクス	SLG	IREM
合金装备OPS+	メタルギアソリッドポータブルオプスプラス	ACT	KONAMI
9月27日			
怪盗杏Portable	怪盗アプリコット ポータブル	AVG	TAKUYO
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
10月4日			
大众高尔夫球场Vol.3	みんなのGOLF场Vol.3	SPG	SCE
高达战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	ACT	NBGI
10月18日			
Riviera 约束之地 特别版	约束之地リヴィエラ SPECIAL EDITION	RPG	STING
10月23日			
★恶魔城X编年史	Castlevania：The Dracula X Chronicles	ACT	KONAMI
10月25日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
11月6日			
★寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
11月8日			
实况NBA 08	NBA LIVE 08	SPG	EA
11月15日			
无法原谅你	アナタヲユルサナイ	AVG	AQ Interactive
迷宫探险家 盟约之扉	ダンジョンエクスプローラー 盟约の扉	RPG	HUDSON



口袋迷 POKéMON FAN 9

赠品① 经典剧场版《苍海的王子》

最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！

DVD大升级

赠品② NDS/NDSL两用！特别限定主机便携包



《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机，口袋迷的标准配备！

9月22日 全国上市

超值定价 19.8元

接受邮购

第9辑 来啦！

普通版、豪华版 开心二选一



特制封面

豪华十金版 更加超值



赠品① 剧场版DVD



赠品② 限定版海报



超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！

赠品③ 80页合拼版 皮卡丘短篇集



赠品④ DP限定明信片 五张全套收藏



赠品⑤ NDS/NDSL两用！限定主机便携包

豪华版超值定价 29.8元

邮购请注明"口袋迷9" 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮购免收邮资